

Hivatalos Magyar

13. SZÁM

PlayStation[®] Magazin

A VILÁGON ELŐSZÖR!

METAL GEAR SOLID 2

SNEAKE ÉL! A KIRÁLYI FOLYTATÁS MÉLYÉRE HATOLUNK

VÉGRE!

A PlayStation2 október 26-án érkezik Európába

VAGRANT STORY

Szemle arról, ami az RPG jövője

A HOLNAP VILÁGA

- GT2000
- FIFA 2001
- Dino Crisis 2
- Tomb Raider V
- Star Wars: Starfighter

Valamint a játékok, amikre egy év múlva szükség lesz

AZ ELSŐ JUBILEUMI SZÁM

EGY ÉVESEK LETTÜNK

Most 116 oldalon fürkesszük a két Sony konzol játékeit!

1 ÉVES A PSM!

SZEMLE MORZSÁK:

VAGRANT STORY
GALERIANS
HOGS OF WAR
TOSHINDEN 4
IN COLD BLOOD
DUKES OF HAZZARD
RONALDO V-FOOTBALL
LANDMAKER
NHL ROCK THE RINK
DESTRUCTION DERBY RAW
VAMPIRE HUNTER D
GEKIDO



MEDAL OF HONOUR 2 ■ 170 JÁTÉK IDÉN KARÁCSONYIG ■ UNREAL
STAR TREK: INVASION! ■ COLIN McRAE HÍREK ■ ALIEN RESURRECTION
SYPHON FILTER 2 TÉRKÉPEK ■ PS2 FELDERÍTÉS ■ FEAR EFFECT TITKOK

HÁZIMOZI

II. ÉVFOLYAM 3. SZÁM

2000. MÁJUS - ÁRA: 595 FORINT

Az otthoni szórakoztatás magazinja

TÉRHANGÉPÍTÉSZEK

VIDEOMAGNÓK,
MÉLYSUGÁRZÓK
ÉS HANGFAL-
RENDSZEREK
ÖSSZEHASONLÍTÓ
TESZTJE

DVD FILMEK
16 OLDALON



595 Ft

Megjelenik kéthavonta,
minden **páratlan**
hónapban!

A májusi szám tartalmából:
Samsung WS32W6DT,
Thomson 28WF64US televíziók,
Yamaha RX-V795aRDS AV
rádióerősítő, Sony DVP-F11 DVD-
játsszó tesztje, házimozi hangfal-
rendszerek, mélysugárzók, video-
magnók összehasonlító tesztje,
legújabb DVD filmek ismertetője
13 oldalon keresztül,
DVD film rendelési lehetőség!

Megjelenik kéthavonta
minden **páros**
hónapban!

A júniusi szám tartalmából:
Chord DSC1500E high-end
digitális processzor,
B&W Nautilus 804
hangsugárzó,
és tizenegy
CD-játsszó tesztje,
Csúcsvételek
1999/II.

795 Ft

HI-FI CHOICE

2000. JÚNIUS

A VILÁG EGYIK LEGJOBB HIFI MAGAZINJA

795 Ft

CD-JÁTSZÓ KARNEVÁL

A brit piac legjobban szóló CD-játsszó készülékei közül tizenegy versenyző!



B&W NAUTILUS 804
Valószínűleg a Nautilusok
leginkább lakószoba-barát egyede.

CHORD DCS1500E
Processzor – egy tökéletesen
megmunkált szobor
alumíniumból

CSÚCSVÉTELEK II. RÉSZ



3. ÉVFOLYAM
3. SZÁM

Előszó



Kedves Olvasó,
jubileumi számot
tartasz a kezében!
Egy éves lett Ma-
gyarország vezető
PlayStation-ös ma-
gazinja, a PSM.

Ez alkalomból bő-
vítettett oldalszámon jelentünk meg,
hogy még mélyebben merülhessünk bele
a konzol újdonságaiba, a játékok vi-
lágába. A tartalom is megfelel az ünne-
pi számnak: hírt adhatunk a PS One-
ről, a vadiúj, hordozható gépről, az E3
show érdekességeiről, és minden video-
játékok koronázatlan királyáról, a *Metal
Gear Solid 2: Sons of Liberty*-ről.

Elsőként nézzük az új, hordozható ké-
szüléket. A PS One megjelenése már tö-
kéletesen megfelel a 2000. év hangulatá-
nak, vékony, lekerekített, praktikus. Arra
való, hogy nyaraláskor a táská alá je-
rüljön, vagy a hónod alá csapva átugorj
vele a szomszéd lányhoz, hogy megmutasd
neki mi a helyzet, ki a legjobb játékos
mondjuk a *Euro 2000*-ben. Őszől már
kapható! Van két változata, az egyik
beépített LCD képernyővel, hogy még a
TV-t se kelljen birizgálni egy kis játsza-
dozás miatt. Remek, mondhatjuk, csak az
ára a kérdés...

Hogy Mr. Hideo Kojima mi mindenre
képes, ha nagyon összeszedi magát, azt a
Los Angeles-i E3 Show-n remekül bemu-
tatta, egy néhány perces filmmel, ami a
MGS2-ről készült. Helyesebben ez maga
volt a játék, nem CGI film. A Színes ro-
vatban végigkísérheted az előzetes teljes le-
írását, részleteket olvashatsz, és kételkedve
fogod a homlokozdat ráncolni, hiszed is, nem
is a leírtakat, de... Aki látta azt a filmet,
(az Internetről sok helyen le lehet tölteni,
csak elég sokáig tart) az hisz. A *Metal
Gear* ismét lendít egyet a játékpiacon, jövő
ősszel. Hogy legyen mire várni.

Addig is, fogadjátok sok szeretettel a
demólemez tartalmát, ahol Mr. McRae már
bőgeti a gázt, a Jedik ész nélkül lengetik a
fénykardokat, az *N-Gen Racingben* pedig
feje tetejére áll a világ!

PÖRGESDFEL

PSM
EXKLÚZÍV!



CÍMLAPSZTORIK



Metal Gear Solid 2 028

A demó hatalmas tömegek és még ennél is
viharosabb tetszésnyilvánítás fogadta a Los Angelesi
E3-on; lapozz a játék íróival készült exkluzív interjúhoz –
MOST



PS2 megjelenés 006

A Sony bejelentette a boltokba kerülés
dátumát – és még néhány finomságot. Király!



Vagrant Story 058

A Square újabb hihetetlen RPG-vel kápráztatja el a
negyérdeműt. Újszerű, lebilincselő... á, olvasd el
inkább a leírást!



Loading 008

A jövő év gyilkos PlayStation játéka a Los
Angelesi E3 show bemutatásában



Medal Of Honour 2 018

Achtung! Schnell! Was ist los! Ah ja, stb... Az EA zseniális
második Világháborús lövöldözős játékának folytatása a fran-
cia ellenállással



Syphon Filter 2 073

Teljes túlélési útmutató, plusz a legtrükkösebb
részek színes térképei – csak azért, mert
szeretünk titeket...

A SZÁM TELJES TARTALMÁHOZ
LAPOZZ MÁR
MOST!

Előfizetés

1306 Budapest 35 Pf.: 141
Telefon: 457-1123

OTP bankkártyával: (06-1) 266-0000
InterTicket Kft.
1088 Budapest, Szentkirályi u. 8.

PlayStation Stáb

Nezetközi stáb:
Főszerkesztő: Mike Goldsmith
Társaszerkesztő: Mark Donald
Műszaki vezető: Nicky McClure
Művészeti szerkesztő: Milford Coppock
és Nick Hoyle
Fonstervező: Liv Kvello
Játék szerkesztő: Justin Calvert
Rovatvezető (tippek): Dan Meyers
Rovatvezető (lemez): Catherine Channon
Produkciós asszisztens: Andrea Toal

Fotó: James Cheadle, Martin Burton, Rick
Buettnar, Katherine Lane-Sias, Gavin Roberts

Munkatársak: Steve Owen, Andy Lowe, Alex Cooke,
Dave Jeffrey, Nick Ellis, Chris Buxton, Zy
Nicholson, Pete Wilton, Steve Merrett, Paul Rose,
Al Bidham, Matt Pierce, Paul Rose, Lee Hall and
Simon Middleweek

Magyar stáb:
Lapigazgató: Szabó Zsolt
Főszerkesztő: Jancsina Attila
Főszerkesztő-helyettes: Horváth Henrik
Grafikai munkálatok: Papp Levente, Sebeszta Péter
Szerkesztőségi titkár: Kapuvári Marietta
Munkatársak: Fülöp Judit, Kósa Szabó Krisztina,
Sinka Zoltán Gábor, Szedleczy Csaba, Béres
Endre, Drapos Gergely, Branyiczky Gábor, Bogán
József, Palkó Lajos, Borsos Attila, Abdel Rahman
Dávid

PR-kapcsolatok: dr. Klausz Anikó

DTP: Hajdú Kék Studio
1033 Budapest-Sziget 131. Tel.: 457-1155

Kiadó: COMPUTER MÉDIA KIADÓI Kft.
Hirdetvésszervezés:
PRESIDENTS PRODUCTIONS Kft.
1033 Budapest Flórián tér 4-5.
Tel.: 387-8219, 387-8614
Tel./fax: 387-8249

Marketing és média kapcsolatok:
T.O.F. Productions Média Ügynökség
E-mail: tof@externet.hu

Nyomdai munkák: Kobalt Produkciós Iroda
1033 Bp. Hajdúvári-sziget 134. Tel.: 437-9065
Terjesztés: MÉDIA TRADE Bt.
Tel.: 352-0662
MAGNET Kereskedelmi és Szolgáltatói Kft.
1073 Budapest, Dózsa György út 80. 1-2A
Tel.: 322-44-03

Terjesztő: Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.
és regionális részvénnyársaságok,
Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a kiadó

Lapunk anyagait egy nem-exkluzív nezetközi licenz szerződés
alapján tesszük közzé, amely feljogosít bennünket a cikk közlésére,
hacsak arról előzőleg írásban más engedélyezés nem születik. A
Hivatalos Magyar PlayStation magazin elismer minden szerzői jogot
és védjegyét. Feltüntetjük a szerzői jogok tulajdonosait.
Aennnyiben ezt elmulasztottuk, lépjen velünk kapcsolatba.
A PlayStation név és logo a Sony Computer Entertainment Inc.
védjegye.

ISSN 1585-3454



Jancsina Attila – főszerkesztő



008. oldal



018. oldal

E3 show jelentés 008

fakító fények, hatalmas város... Játékok, dicsőség és csillóság, egyenesen Los Angelesből

Medal Of Honour: Underground

Ideje megint elővenni a Gatlingodat, és többet kell majd használnod, mint eddig valaha is...

TERVEZET

Medal Of Honour: Underground 018

Sétálj hozzá, és találkozz Manonnal, a Medal Of Honour: Underground hősnőjével.

Star Wars: Demolition 020

Star Wars és a Vigilante 8 - a LuxRux újabb zűzdájában...

Re-Volt 2 022

A távirányítós kisautók megkapják a magukét az upcoming Re-Volt-jának folytatásában.

ELŐZETES

Tenchu 2: Birth Of The Assassins 086

Kérem, fogadják szeretettel az Azuma bérnyilkosokat, akik újra itt vannak egy kis hangulatos szeletelésre.

Chase The Express 088

Nemzetközi euro-terroristák nukleáris robbanófejek birtokában

The Misadventures of Tron Bonne 089

Fejtrörök, kalandok, hatalmas vállapok, és fura hangulat - a Tron Bonne-ban mindez megvan!

MoHo 090

Földregés, cyborgok, kőosz. Krómbevonatú hullámlovassok kalandjai

London Racer 091

Szaggass körbe Anglia fővárosán egy Minivel; csak a zsaruk el ne kapjanak. Hajrá!

Wild Rapids 091

Ragadd meg a kajákat, és irány az elektronikus vizesés! Víz az lesz, nedvesség egy szál se...

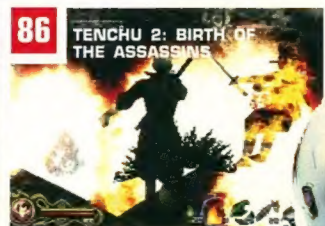
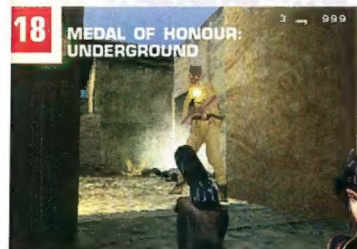
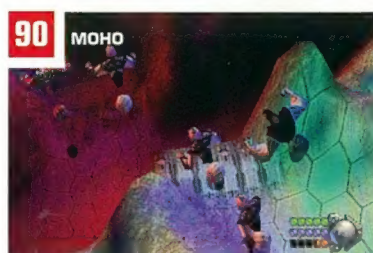
Front Mission 3 092

Meches örület a csatára vágyóknak

Sno Cross Champion 094

Tundra-verseny! Ilyent még nem láttál...

Nightmare Creatures II. 095



SZÍNES

Irány az arany! 024

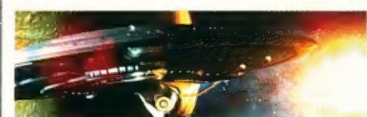
Gyors élettempó? Lefogadhatod! Sprintelj csak előre a Sydney 2000 tudósításhoz, és nyomj egy pár fekvőtámaszt az Olimpia tiszteletére...

Metal Guru 028

Solid Snake visszatért, és a lehető leglátványosabb módon. Jobb lesz, ha már most becsatolod magad...

Star Trek: Invasion 042

Csillagközi Invázió. A PSM Manchesterbe utazik, hogy egy pillantást vehessen a gyönyörű Star Trek: Invasion-re



„Valószínűleg a legjobb a PlayStation2-re fejlesztés alatt álló játékok közül...”

METAL GURU
028. OLDAL



Tény: A hivatalos UK PlayStation Magazin a világ legnagyobb példányszámú videójáték magazinja. Az egyetlen olyan magazin, mely minden hónapban a hivatalos demójátékokat tartalmazó CD-vel jelenik meg. A PSM a legjobban megírt és a legérdekesebben tervezett magazin, mely az üzletben kapható. Ez a piacező pozíció számunkra azt jelenti, hogy a játékokról teljes mértékben tájékoztatást adunk, és az olvasóink érdekeit tartjuk szem előtt, hogy a saját véleményünknek adjuk hangot, melyet nem befolyásol más játékosok.

ismertetés vagy beszámoló. A PSM az egyetlen olyan magazin, melynek igazán súlyos van a PlayStation iparágon, és ennek az az oka, hogy mi az igazat nyomtatjuk ki. Legyen szó akár a játékokról, akár az iparágáról vagy a PlayStation-nel kapcsolatos bármilyen dologról, a mi cikkünk mindig egyértelmű véleményt hangoztatnak, teljes mértékben és informatív. A Sony-val való kapcsolatunk a többi lapostól kiemelkedően információk és játékdemókra terjed ki, de nem befolyásolja szerkesztésünk nézetét. A PSM 100 százalékosan és garántáltan független szerkesztőség. A PSM felnőtt stílusban és szórakoztató formában jeleníti meg a cikkeket. Ezek a cikkeik

mentesek a technikai zsargonctól, de a PSM a szívszónal fenntartásának kedvéért alkalmanként csak egy bizonyos kor által érthető poénokkal és infantilis humorral él. Ezeknek megértéséhez csak annyi szakismeret van szükség, mely minden PlayStation tulajdonos részére elengedhetetlen. Mi közöljük a legfrissebb híreket, megterjesztjük az igazán fontosabb embereket, megterjesztjük a leggyengébb témákat és üzentjük a világ legnagyobb magazinját. A CD-mellékletünk segítségével olyan PlayStation játékokat is kipróbálhatsz, melyek meg nem jelennek meg az üzletek polcain. PSM a világ legnagyobb példányszámú videójáték magazinja. Ez tény.



Metal Gear Solid 2

A legjobb játék? Mérget vehetsz rá. Lásd a saját szemeddel...

028. oldal

SZEMLE

In Cold Blood 046

Egy 3D kaland, agyregeszítő fejtörőkkel. Tudj meg róla mindent.

Gekido: Urban Fighters 050

Meghall a scrollozós verekedős műfaj, éljen a scrollozós verekedős műfaj!

Dukes Of Hazard: Racing For Home 051

A jó öreg déli fiúk felszaggatják az aszfaltot, és telerondítják a képernyődet.

Galerians 052

Túlélő-horror némi örületes beütéssel. Kalandoz magad keresztül ezen az agyfacsaró történeten!

Vampire Hunter D 054

Gótikus vérszívó kaland, nem kimondottan vidám hangulattal.

Toshinden 4 055

A lehetőségek tökéletes elpocsékolása. Rájöhetsz, mitől csapat három- és mitől tömeg négy ember

Hogs of War 056

„Ellenőrizd az almaszösz, Billy-Bob, ma disznósültet vacsorázunk!” Fincsi...

Vagrant Story 058

Isteni grafika, szenzációs történet, kőkemény harcrendszer. Valaki hívja a mennyországát, elbűnt egy angyal...

Ronaldo V-Football 062

Aranykupa, acélfogak, inszalagszakadás, és szalma. Játssz te is a kattant brazilokkal

Destruction Derby Raw 064

Az autók elpusztításának nemes művészete.

Yeh yeh Tennis 066

Érdekes megközelítése a tenisz elnevezésű sportnak. Vajon megérté? Kiderül...

NHL: Rock The Rink 067

Az EA jégarcosai ismét megküzdenek a korongért.

Landmaker 069

Kicsit szedd össze ellustult szürkeállományod maradványait ehhez a nagyszerű fejtörő-akcióhoz! A Civilization és a Tetris keveréke, érdemes megnézni

56

HOGS OF WAR

58

VAGRANT STORY



64

DESTRUCTION DERBY RAW

CD-melléklet

Robbantsd be ehavi ördögi demó-adagodat a 'Station-be, és próbáld ki a cuccosokat, mielőtt még megindulnál a bolt felé



RENDSZERES

Jövőkép 006

Egy rövidke pillantás a jövő legfrissebbikébe – a PlayStation 2-ről van szó!

Loading 008

Hírek frissen, akár a kéthetes almaszösz. Ebben a hónapban: A PSM az E3-n.

PS2 felderítés 036

A leges-leges-legjobb PS2 hírek, és néhány komolyabb játék

PS2 Kislexikon 040

Szakkifejezések szótára

Szigorúan Titkos 070

15 tippkel telenyomott oldal az olvasók nagy öröme. Ebben a hónapban: Hivatalos útmutató és térképek a Syphon Filter 2-höz és a Fear Effecthez

Média körkép 096

Minden információ a most megjelenő CD-ről, DVD-ről, Internetes és pénzberdobós újdonságokról

Média interjú 098

Exkluzív interjú Illés Tamással

Visszhang 100

Közölnivaló véleményed van valarról? Írme a fórum, ahol megoszthatod mindenkiel. Ragadj tollat most rögtön!

CD-melléklet 101

Gyere kicsit közelebb, hadd áruljam el, mit is rejt az ehavi korong...

Fejlesztői pokol 114

A Lothar: Wandering! fejlesztésének útjába komoly akadályok gárdulnak...

COLIN MCRAE RALLY 2.0 Játzható

A valaha készített legjobb rally-játék csak még jobb lett! Késd be magad, és tépj végig egy-egy kört Colin három új pályáján.

JEDI POWER BATTLES Játzható

Fénykardokat előkészíteni... készülj fel a Kereskedelmi Szövetség hajóján való áthatolásra...

N-GEN RACING Játzható

Repülőgép-szimulátor vagy versenyjáték? Az N-Gen Racing egy kicsit mindkettő. Ot percnyi hamisítatlan robbantás vár rád

STREET FIGHTER EX 2 PLUS Játzható

Írnyítsd Sagat-ot és Ryu-t a lenyűgöző Street Fighter sorozat legújabb részének demójában!

HOGS OF WAR Játzható

Robbanószerke, poénok, és nyakig felfegyverzett malacok 3D-ben. Mi kellhet még? (a demó készítése során egyetlen állat sem sérült meg!)

DESTRUCTION DERBY RAW Video

Nyomd tövig a gázt, és hadd induljon a motorháztető mértékű Destruction Derby sorozat harmadik részével!

MOHO Video

Egy teljesen eszemment játék, amely egyszerre platformer, verekedős, és deszkás. Lásd és csodáld.

TOMBI 2 Video

Készülj föl a 2D-s és 3D-s akció bizart keveredésére a Tombi2-ben. Azért csak óvatosan...

RONALDO V-FOOTBALL Video

A futballvilág fiatal királyának show-ja – csak a te kedvéért.

IN COLD BLOOD Video

Egy gyors kukkantás az In Cold Blood-ra; reméljük, te is legalább olyan lelgedett leszel, mint mi.

CHEAT LETÖLTÉSEK A KÖVETKEZŐ JÁTÉKOKHOZ...

- COLONY WARS: RED SUN
- ROLLAGE STAGE II
- FEAR EFFECT
- DRIVER

MOST LAPOZZ A 101. OLDALRA!



EGY ÓVATOS PILLANTÁST VETÜNK A JÖVŐ
NAGY BEFUTÓJÁRA...

AZ ÍTÉLET NAPJA

- Ⓐ Végre tudjuk, mikor lesz PS2 Európában
- Ⓑ A történelem legnagyobb sorbaállása várható
- Ⓒ Más design Európában és Észak-Amerikában
- Ⓓ A PS2 már a jövő szórakozási formája

Amikor már kezdtük azt hinni, hogy mindent tudunk, a Sony még csavar egyet

Nem árt, ha megjegyezd a dátumot: 2000. október 26. Beírhatsz a naptárba, vagy akár visszafelé tetoválhatsz a homlokodra, a lényeg, hogy meglegyen valahol. Ekkor ugyanis, ha elmész a legközelebbi boltba, és leperkálod a pénzt a vígyorgó eladónak, akkor hozzájuthatsz a PAL Playstation 2-höz. A Sony vezetői bejelentették az egyidejű kibocsátást Észak-Amerikában és Európában, ami ott 299 dollár, Angliában 299 font, itt nálunk ez nagyjából. 125000 Ft. Kábé 1 millió darabbal indítanak kontinensünkön, amiből úgy 250 000 a jó öreg Szigetországban talál gazdára. További kétf millióra lehet számítani október 26 és 2001. március 31 közt. Elég lesz ez? Nem biztos, ahogy a Sony Los Angeles-i sajtókonferenciáján egyre több döbbenetes részlet elhangzott (ezért az előjegyzés ajánlatos). Jelenleg 270 PS2 játék készül, amiből 50, október és december közt kapható lesz. Kiskereskedői körökben ajánlott fogyasztói árnak a 39.99 fontot tartják, aminek kis hazánkban mindennel együtt 20-22000 forintba gömbölyödne. A Sony amerikai számítógépes játékok részlegének (SCEA) elnöke, Kaz Hirai elmondta, hogy kezdettől fogva „minden fontosabb típus elérhető lesz, legyen az verseny, RPG, küzdő, vagy kaland”.

Nem rossz, de van itt még valami. A gép jócskán eltér majd a japán modelltől. Először is itt van a hardware-be épített DVD-lejátszó lehetősége, így nem kell memóriakártyával feltölteni. Ezenkívül a PAL rendszerűek kompatibilisek a 3.5"-os merevlemez meghajtóval és Ethernet átalakítóval.

Mért kell ez? Hirai szerint „Ez a kiterjesztési lehetőség a csatolt merevlemez meghajtóval a broadband forradalom kezdetét jelenti. Ezen keresztül a felhasználók élvezhetik a broadband hálózat nyújtotta teljes szórakozást”.

Mit is jelent ez? Ahogyan most egy normál analóg modemmel használják az

Internetet, úgy a PS2 is beköthető megfelelő USB csatlakozóján át egy USB modemmel. Az analóg modemek túl lassú adatáramlást biztosítanak, ami persze csökkenti a szolgáltatás minőségét. A broadband technológiával (ilyen az ADSL és kábelmodemek) sokkal jobb az átviteli sebesség.

Az Internet szakértői arra számítanak, hogy a következő öt-tíz évben a háztartások többségébe eljutva ez a technológia forradalmi változást hozhat. A PS2 ezt a fejlődést aknázza ki Ethernet átalakítóval, amellyel a broadband hálózatra lép, a merevlemez meghajtója pedig megadja a tervezett interaktív működéshez szükséges tárolókapacitást. Phil Harrison, az SCEA kutatás és fejlesztés részlegének elnökhelyettese így világítja meg a lényegét „Mi is ez a PS2 broadband hálózata? Nagyon egyszerűen kifejezve az elektronikus szórakoztatás és kommunikáció új formája a PS2 és a digitális tévé felhasználásával”.

A Sony indít egy Netes szerveret, amelyről letölthető a 3000 PS1 játék bármelyike. Na és a PS játékokkal mi lesz? Harrison elmondta, hogy „ugyanaz a helyzet, a tartalmi, demo vagy epizodikus változatokkal, amelyek a broadbanden keresztül fejleszthetők lesznek. Például új autók építhetők a Gran Turismo-ba, bővíthetők a többszereplős sportjátékok, és új kalandok jönnek be egy RPG-be.” Ezt a hálózatot nem egyedül építi a Sony, de biztosra veheted, hogy megtesznek mindent, ami pénzügyileg és szellemileg elképzelhető, hogy a PS2 taroljon ezen a téren. Még néhány év, amíg a technikai lehetőségek realizálódnak, és az is biztos, hogy a meghajtóra és az átalakítóra még 18 hónapot várni kell. De, amikor október 26-án kisétálsz a boltból, kezdedben a kisokos kék dobozzal, nyugodt lehetsz, hogy nem egyszerűen egy újabb konzol tulajdonosa lettél. ■

Mark Donald

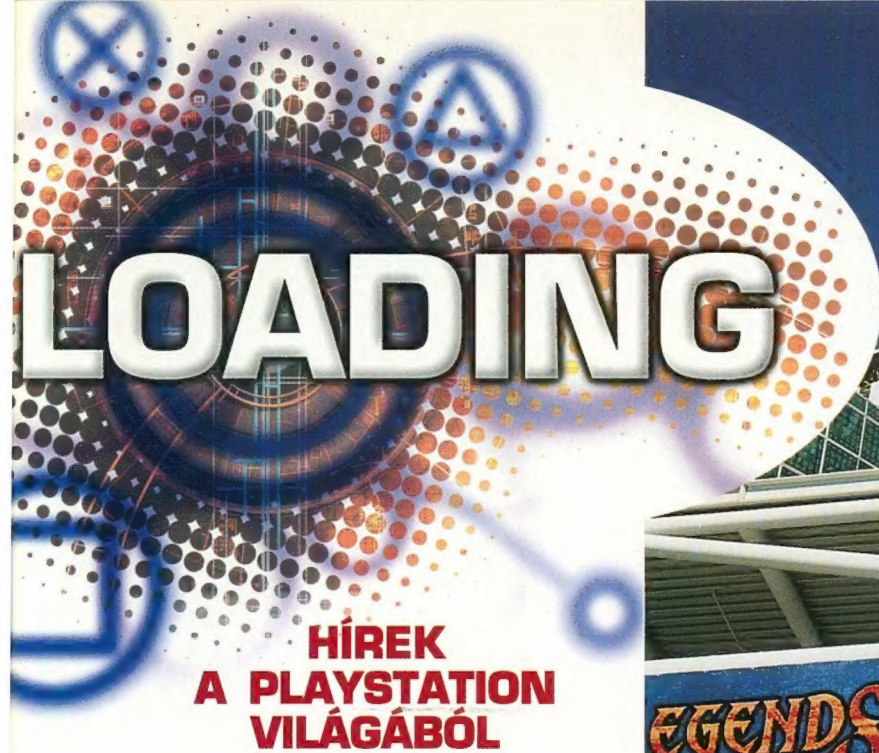


Photos: Gavin Roberts

Kaz Hirai, az SCEA elnöke, kezében egy prototípus amerikai és európai PS2-vel, meg egy utánnat meghajtóval, amely majd jól csúszik a masina hátsójába.







HÍREK A PLAYSTATION VILÁGÁBÓL

EBBEN A HÓNAPBAN...

A SHOW LEGJOBBJA

A PSM megmutatja E3-as vakáció-jának gyümölcseit, hogy megtudd, mire érdemes várni **010. oldal**



TELTHÁZ

170 új PlayStation játék várható még karácsony előtt; megmutatjuk a legjobbakat **page 011. oldal**



COLIN MCRAE MEGSZÓLAL

A repülő skót a ColinMcRae Rally 2.óról, a svédországi versenyről, és arról, hogy felismerik a játékosok **012. oldal**



**PSM
EXKLÜZÍV**

PLUS!

DRÁGÁM, A PLAYSTATION ÖSSZEMENT!
DUKE ISMÉT MEGMENTI A CSAJOKAT AZ
ARANY DESERT EAGLE-LEL... A PS2-RE
VÁRHATÓ JAPÁN JÁTEKOK MEGJELENÉSEI...
HÁLÓSZÖVŐ BARÁTUNK A PS-EN...



(fent) Los Angeles naps örömei, az eltűnt Lara, és egy kép a játékról. Igen, igen, az ott Snake...



E3 SHOW JELENTÉS

E, MINT ESZMÉ LETLENÜL SOK

**A PS1 ÉS 2 JÁTEKOK ELŐZÖNLÖTTÉK AZ IDEI E3-AT
(ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO)**

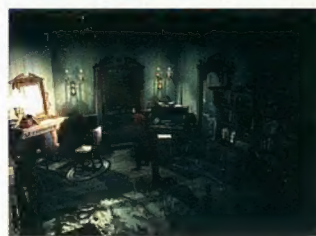
A Los Angeles-i Convention Centerben május 11-13-ig tartó idei Electronic Entertainment Expo (Elektronikus Szórakoztatóipari Kiállítás) hatalmas siker volt, és nagy előrelépést jelentett a PlayStation számára. Azután, hogy a Sony bejelentette: 170 játék jelenik meg PlayStation1-re még Karácsony előtt, és hogy a PlayStation2 októberben jelenik meg, az E3 nem tudott hibázni. A PlayStation játékok képezték a több, mint 2400 számítógépes program oroszlánrészét, amik megtöltötték a Convention Centre 190,000 négyzetméterét, és több, mint 50 PS2-es játék került bemutatásra.

A show tulajdonképpen már az előző nap kezdetét vette, egy Sony sajtótájékoztatóval. A Los Angeles Centre Studios egyik vetítőtermében megtartott konferenciát azért tartották, mert világszerte több, mint 72 millió PlayStation-t adtak el, valamint hogy mindenki megtudhassa, amit akart: a PlayStation2 Amerikában és Európában is október 26-án kerül a boltokba, körülbelül ára 299 angol font lesz (kb.130000 Ft.). Olvasd el az erről, a Sony szélessávú jövőjéről, és az újraserkesztett





Az E3 sikerjátékairól az egész Loading-ban olvashattok. Kedvesinálónak álljon itt néhány fotó (az óramutató járásának megfelelően balról kezdve) - Final Fantasy IX, WipEout Fusion, a Fox standja, az Alone In The Dark IV, a The Grinch, és a Konami show-telephelye



„Egy játék mindenek fölött – ez a Metal Gear Solid 2. Semmi sem szárnyalhatta túl a sikerét.”

PS2-ről szóló cikket a Jövőképből a 06. oldalon.

A show azonban a játékokról szólt, és egy játék mind közül kiemelkedett – ez volt a *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty*. Hideo Kojima régóta várt játékának kilenc perces előzetese az előző napi premier után megjósolható siker volt (lásd az erről szóló cikket). Az E3 bemutatók délből kezdődtek az első napon, és a Konami stand körüli járdák mindegyikét eltorlaszolta a rajongók tömege, mivel az MGS2 videót minden órában lejátszották. Sok egyéb PS2-s játék szerepelt még a show-n, de meg sem tudták közelíteni a MGS2 sikerét.

A lényegesebb PS2 játékok között szerepelt a *TimeSplitters* (egy első személyű lövöldözős játék az ex-Rare-es fejlesztőcsapat, a Free Radical gondozásában), a Sony európai játéklísta (főleg a

WipEout Fusion és a *FI 2000*), a LucasArts tetszetős külsejű *Star Wars: Starfighter*-e, és legfőképpen az EA Sports lenyűgöző listája, és a FIFA és Madden PS2 verziói (lásd a 36. oldalon található cikket).

De míg a legtöbb PS2 játék csak videó formában érkezett, az új PS1-játékok zöme játszható demó-verzióval szerepelt. A legfontosabbak itt következnek: az Activision (még mindig szerepelt a *Tony Hawk* 2, ezenkívül a *Matt Hoffman* és a hihetetlen *Spider-Man*), az Infogrames (egy rakás játék, közöttük például az *Alone In The Dark IV*, a *Vagrant Story*-szerű *Koudelka*, a várva-várt *Driver 2*, és még rengeteg újdonság), a Konami (itt a leglényegesebbek a *The Grinch*, a *The Mummy*, a *Monster Club* voltak, persze itt is láttunk még jónéhány egyéb finomságot), az Eidos (Nick Park *Chicken Run*-ja,

a *Fear Effect: Retro Helix*, és persze a szokásos ezrenyi más), és a meglepően termékeny Fox Interactive, a *Titan A.E.*-vel, a *Buffy The Vampire Slayer*-rel, a *Simpsons Wrestling*-gel, és a gyönyörű *Alien Reconstruction*-nel. Voltak még persze ezeken kívül is említésre méltó PlayStation1 játékok: a Capcom *Dino Crisis* 1-e, az Acclaim régóta halogatott megjelenésű *Vanishing Point*-ja, a THQ *Evil Dead*-je, és az édes ígért a *Square*-tól: a *Final Fantasy IX*.

Az új játékok mindent elborítottak, mégis sok szempontból hagyományörző volt az E3: csinos hostess-lányok, nagydarab emberek ingyenes cuccokat szedegetve, és a *Tomb Raider V* bejelentése. Lara megjelenik majd az első PlayStation-ön is, de sajnos csak egy feljavított engine-nel, és egy régi pályák ki-pozított verzióit tartalmazó bónusz

lemezzel. PlayStation2-re Lara a következő év első felében jelenik meg, a Core Design új akció-/kalandjának, a *Project Eden*-nek a társaságában.

A show emellett is szolgált megjelenésekkel. Ott volt például Michael Jackson poligonmodellje a *Ready 2 Rumble: Round2*-ben (PS1-re és PS2-re), egy kazalnyi újdonság a Virgin/Interplay/Titus triótól, az EA gyönyörű *eKessen*-jének európai verziója, az *Unreal Tournament*, amely egy kissé még dadogott PS2-n, a *007 Racoon* megjelenése, a *Shadowman 2* meg nem jelenése az Acclaim háza táján, két rapper, Coolio és Ice-T, akik szintén bejárták az egész show-t, de néhány különlegességtől eltekintve (Az EA PS2-s *Black And White*-ja, és a bizzar PS2-s játék, az *Ico* a Sony-től) más nem ragadta meg a figyelmünket. A játékok jók voltak, káprázatosak voltak, de egyik sem érte el a két fő bejelentés sikerét, amelyek olyan nagyok voltak, hogy egy nappal a show előtt történtek. Mi ez? Jövőre négy nap? Neeeee....

MG ■

MARGÓ SZELEN

LARA NO.5

A 17 éves yorkshire-i lány, Lucy Clarkston állítólag izgatott. Minden oka megvan rá, mivelhogy ő az új Lara Croft. Első bemutatkozása mindenki kedvenc kökémény régészeként az idén májusi E3 show-n történt, és elkápráztatta a tömegeket Lara-szerű mozgásával. „Nagyszerű munka” – nyilatkozta egy riporternek – „edzhetek mellre és fenékre”. Hát nem csodás az élet?



Bringázz a lakásba Dave Mirra-val

BMXTASY

A freestyle BMX-bajnok, Dave Mirra a nevét adta az Acclaim egyelőre csak *Dave Mirra's FreeStyle BMX* munkacímmű játékához. A hátsókerékben gyakorolt trükkökkel fogsz kezdeni egy ócska kétkerekűn, de ahogy egyre jobb leszel, benevezhetsz bajnokságokra, új cuccokat, bringákat és egyéb felszereléseket vásárolhatsz, ahogy haladsz előre a ranglistán. Különösen húzós mutatók várhatók, tehát ne feledd a ragtapaszt sem...

MINDENKI MUPPET-JEI Breki elfoglalt béka. Tudtad, hogy van egy Robin nevű unoka-öccse? A kis béka nem az egyetlen újdonsult szereplő; a Jim Henson Interactive állítólag nagyon izgatott az új *Muppet Monster Adventure*-rel kapcsolatban, mivel a játékban új karakterek egész sora mutatkozik majd be. Egy 3D platformerről van szó, ahol Robin megkísérli megmenteni Brekit és a többi Muppet-et, akik szörnyetegekké változtak. Akkor számukra csak a szakszaki hétköznapiakról van szó...





Fegyverek és biomechanikus állkapcsok párviadala. Aliens Resurrection behozza a régi formát. Hát, igen



Spidey nemcsak lengedezik a szélben, de hálóból labdát sző, kesztyűt, amivel út és pajzsot, ami mögé bújhat

AZ E3 LEGJOBBJAI

BEST OF SHOW

A PSM MÁR A JÖVŐ JÁTÉKAIT LÁTJA

Lehet, hogy a PS2 már az ajtón kopogtat, de az is biztos, hogy a Sony-nál még dolgoznak 170 PS1-es programon, ami jelzi, hogy nincs még teljes korszakváltás. Az E3 kiállítás nagyon élénk mozgást mutatott az új játékok terén.

Ezek az újabb címek minden korábbinál jobban megdobják a PS1-et. Csak nektek kihasználjuk a legcsúcsabbakat az E3 elkészítő kínálatából. Azt az öt játékot, amely a következő évben pusztítja közösségi életünket. Kettőt ebből még inkább kiemelünk. Ha lehet, akkor röviden megállunk, hogy diszszalagot ragasszunk az Alien Resurrection és a Spider-Man mellkasára.

Alien Resurrection a PC-s Quake-hez hasonló első személyű lövöldözés PlayStation-re szabva, amely lenyűgözően jeleníti meg ugyanazt a hatást. Képileg rendesen benne vagyunk a filmben. Az árnyas, klausztrófiás színtek, a hirtelen, sietős alienmozgások, a pulzus-

gyorsító lépéskövető, a xenomorphok félelmetes ugrálása a plafonról és keresztül a falon. Igazán vadásznak rád, ami jelzi, hogy a fejlesztők tovább tudtak lépni a Quake gyenge szögbeolvós gyilkolászásától a pánik-horror világ felé. Idegtépő fejlemények várnak rád tóksötét terepen, ahol csak lámpák pislikolnak, és folyton paranoia tör rád. Majd rákapcsolsz az őrző roham módra, ahol rovarszeműek támadnak minden irányból, és te golyózáppal teríted le őket.

A PSM-nél a legnyerőbb PS1 darab a Spider-Man, ami az Alien Resurrection-on is túlszerez. Nagyon hatásosan néz ki, találékony ötletekre épül, és tele van akcióval. Haladva a szinteken teljesen felpörget, ahogy behálózod a tetveket és harcolsz a szupergonosz fejek ellen, mindaddig, amíg a kukában végzik a rosszarcúkat. A fejlesztőcég, a Neversoft egyszerű anyagból csinált egy igényesen heroikus változatot, ami a képregény stílusát jól adja vissza. Amikor Spidey leugrik a tetőről a gyorsan



„Az öt játék, amely veszélyezteteti közösségi életünket a következő évben...”



AZ E3 LEGJOBB ÖT PS1 JÁTÉKA

- Spider-Man (Ezen az oldalon)
- Alien Resurrection (Ezen az oldalon)
- Medal of Honour 2 (Lásd Tervezet 018. o.)
- Driver 2 (Lásd Loading 014. o.)
- Front Mission 3 (Lásd Előzetes 092. o.)

kibocsátott háló a biztos haláltól menti meg. Az ellenséget a plafonon mászva kerüli el, megteheti, mert - ahogy a Spider-Man producere, Kevin Mulhall mondja - „a gonoszok nem néznek felfelé”. A plafon könnyen átjárható számodra, ami nagy előny a földhöz ragadt zsákmány meglepetésszerű letámadásánál. A legjobb az egészben, ahogy a játék variálódik, miközben a sztori halad előre. Egyik percben rendőrségi helikopter jár a nyomodban, féktelen hajszában a tetőkön, máskor meg a képregényből ismert főgonoszok fején törsz el irodai bútorokat.

Még sokat regélhetnénk a két csodás játékról, és fogunk is majd. A következő számat biztos, hogy az Aliens uralja. ■

MARGÓ SZÉLEN

HARAPJ A VASAMBA

Az Activision's Blade-ben a vérszopók támadnak, s csak egy dolgod van, hogy megállítsd őket. Inkább a Marvel képregényre, mint a Wesley Snipes-filmre épül. A harcművészetek rajzája ez 21 szinten és 34 vámpíron áttépve, ahol az Éjjeli Fenevad (Night Beast) karmaiból kéne kimenteni Füttyöst (Whistler). Éles fegyverben nincs hiány a feladat teljesítéséhez, amit a Quake II-t fejlesztő Hammerheadnek köszönhetünk.

HÁPOGÓ POGÓ

Az Ubi Soft összefogott Donald kacsával, így lett a Quack Attack. A tollas kis Disney-figura egy szeszélyes bolond, aki igazán megmutatja, ha nem úgy mennek a dolgok, ahogy ő akarja. Szóval, lesz itt Donald-fele toporzékolás, karfónás és hadonászás.



A Chicken Run áttotyog Playstationre is

TYÚKÖNTUDAT

Az Eidos megszerezte egy készülő rajzfilm jogait (Chicken Run), amit a Wallace és Gromitot gyártó Aardman Studios csinál. A film történetét követve az 50-es évek Yorkshire-ében egy csapatnyi csirke öntudatosan lerázza béklyóit. A játék még sehol sincs, de az Eidos biztos sikerre számít.

AZOK AZ ÉVEK

Az EA Rugby 2001 20 együttes 600 játékosát vonultatja fel, és azt a harapnivaló ovális labdát persze, mind egyszeri összecsapásokban, mind World Cup Tournament módban. Igazi EA sportstílusban Bill McLaren és a korábbi angol center, Jamie Salmon adja a hangját hozzá. Még sok okos megoldás tűnik fel, például a Cricket World Cup '98-ból ismert Tru-Spin labdajáték, és az egyre jobban sárba merülő játékosok.

FELSOROLÁSOK ÉS SONY TERVEK

(KÖZEL)

SZÁZNYOLCVAN!

170 JÁTÉK PLAYSTATION-RE, PLUSZ EGY MÉG KARÁCSONY ELŐTT!

Azok az olvasóink, akik nyugtalanodnak amiatt, hogy a Playstation 2 megjelenésével egyre kevesebb játék fog megjelenni PS1-re, azoknak csak ennyit tanácsolunk: nincs mitől tartaniuk. Az E3-ban lezajlott legfrissebb sajtótájékoztatón a Sony bejelentette hogy jelenleg 170 PS1 játék van fejlesztés alatt, melyeket még karácsony előtt piacra dobnak, ráadásul még 100 játék vár a kiadásra a jövő év elejéig.

A Sony-nak esze ágában sem volt megfelelni a PS1-ről. A híreket még tovább fokozzák az olyan PS2 titellalátok megjelenítése, mint a *WipEout Fusion*, az *Evo Rally* és az *F1 2000*. Az SCEE ránk szabadtotta őszi/téli programlavináját, természetesen PS1-re. Sorrendben a következők...

• **Spyro 3: Year Of The Dragon**

Spyro és segítőkész társa, Sparx harmadszorra is visszatért. Ezen alkalommal a gonosz boszorka ellopott egy nagy halom sárkánytojást a Sárkány



És ti azt hittétek, hogy minden vége... a *This Is Football* visszatért

Világból, és Spyro-ra hárul a feladat, hogy visszaszerezze őket. Harminc világot kell majd átkutatnunk, nem is beszélve az új mini-játékokról, ahol a kis sárkány megtanulhat boksztolni, gördeszkázni és célbalőni is, emellett újabb járgányokat is kipróbálhatsz, például tankokat, tengeralattjárókat és szélső motorcsónakokat. *Spyro 3* idén Novemberre várható.

• **Grind Session**

A gördeszka-láz elérte a Playstationt is. Méghozzá nem is akármilyen mértékben, ugyanis a *Grind Session* a Sony legújabb örült játéka. Félcsővek, rámpák, lerobbant autók és piknikasztalok várnak arra, hogy gördeszkáddal végigsüssz rajtuk, miközben egyre feljebb tornászod magad a Vans: Triple Crown versenyén. A legjobb az, ha egy versenyen sikeresen végrehajtod legeseményebb trükkjeidet, akkor erőfeszítésed biztosítja a helyed egy gördeszka magazin címlapján. *Tony Hawk* legnagyobb riválisára szeptemberben kell számítanunk.

• **This Is Football 2**

A Sony legfrissebb focilágas tervezete. A fejlesztést a Sony saját gárdája, a Soho Studios vállalta (akiknek rengeteg munkájuk fekszik a PS2 verzióban). A középpontba a játékosok minél élethűbb mozgása és felépítése került. Az ikon rendszert is a *Total NBA* sorozat már megszokott konfigurációjából emelték ki, ami a passzolást és a kapura rúgást sokkal gördülékenyebbé teszi. Sokkal változatosabb



a csapatok osztályozása is, beleértve az első számú British Division-t, még több bajnoki mérkőzést, világbajnokságot, bajnok ligáját, UEFA kupát, a kőlyök kupát, és ha ez még mindig nem elég, akkor a gólkirály trófeájának megszerzése jobb kedvre fog deríteni. Megjelenése decemberre várható.

• **Aladdin In Nasira's Revenge**

A Disney egy kaland játék munkálataiba kezdett bele, aminek címe: *Aladdin In Nasira's Revenge*. Aladdinnak kell megmentenie Agrabah városát Jaffartól, és gonosz nővérétől, Nasirától. Jaffart fogságba esett az alvilágban, de ha Nasira megszerzi a misztikus kincseket, akkor nyugodt szívvel kifoszthatja az egész várost. A játék tartalmazni fog a rajzfilmből már jól ismert betétdalokat és helyszíneket. Megjelenés októberben.

• **Moto Racer World Tour**

Szeretnél egy stadionban körbe-körbe száguldozni, miközben sáros ugratók lélegzetelállító magasságokba repítenek? Ha igen, akkor a *Moto Racer World Tour* az, amire vártál. A játék ötvözi a motocross és a salakpályaversenyt, nem akármilyen pályákon, mint például a Japán Suzukán és a legendás Isle Of Man TT versenyeken. Van egy freestyle opció is, amikor a városban szaggathat-



Aladdin a távoli kelet csodavilágával kecsegtet, miközben a *Grind Session*,...hát..., mély tiszteléssel adózik *Tony Hawk*-nak...

juk fel az aszfaltot. A bukósikakokat októberig szerezték be.

• **Crash Bash**

A karácsony már egyet jelent Crash-sel. A Naughty Dog (nyakig vannak munkával a PS2-n) ugyanis átpasszolta a játék munkálatait a Eurocom-nak (40 Winks), de így sem lesz télen nyugtunk a hiperaktív Chrash-tól. A *Crash Bash* egy arénában zajló több-személyes verseny játék, ahol nyolc, az előző részekből már jól ismert karakter közül kell kiválasztanunk egyet és több, mint harminc versenyen keresztül kell velük összemérnünk tudásunkat. A játék nagy részét a lovaglás, a versenyautókkal való száguldás és igen, az ugra-bugrálás fogja kitölteni a decemberi megjelenést követően. ■



Motocross örület a *Moto Racertól*, miközben a *Crash Bash* számunkra a véget

EZ MÉG NEM MINDEN...

MÉG TÖBB ÚJDONSÁG A SONY-TÓL

Miközben az idén megrendezett E3-mas expón a fent említett programoktól elélt a lélegzetünk, az SCEE boszorkánykonyháján még rengeteg titokban fejlesztés alatt álló játék vár arra, hogy roskadásig töltse gyűjteményedet.

• **WipEout: Special Edition**
A jövő gyorsasági versenyének aktuális PS1-re készült változata. A klasszikus pályákon való száguldozást (amiket már jól ismerünk az előző két részből) megspékelték a *Wip3out* magas képfelbontású engine-jével. Megjelenés júniusban.

• **TerraconA**
A Picture House ürlény mesztároló akció/kaland

játéka. Ez izgi lesz. Megjelenés a nyár folyamán.

• **Team Buddies (balra)**

Egy kedves multiplayer játék, a rajzfilmekből ismerős erőszakkal, és felnőttek nyelvezettel. Fiinics. Megjelenés a nyár folyamán.

• **Dragon Valour**

Egy örök motívum.

• **Vib Ribbon**

Részletek a következő számban! Óóó, igen!

• **Speed Freaks 2**

A gokart mesztároló csinytevők visszatérnek szeptemberben.

• **Muppets 2**

Semmi kétség, ez lesz a *Midway's Muppet Monster Adventure* licence, mikor megérkezik szeptemberben.

• **F1 2000**

A játék PS1 verziója fejlesztés alatt PS2-re. A Studio 33-nak köszönhetően októberre várható.

• **Jungle Book Groove Party**

Az FVIII méltó ellenfele össze várható.

• **Liberogrande 2**

A Namco kultikus játéka novemberre várható.

• **Adiboo**

A játékkal kapcsolatos híreink egyelőre még homályosak, de novemberben minden kiderül.

• **C12**

Most ez még szigorúan titkos, de annyit már tudunk, hogy ez egy futurisztikus lövöldözős játék lesz, olyasmint mint az MDK és az ODT.

MARGÓ SZÉLEN

RETTEGÉS A HEGYEN

A 6959 láb magas Aconcagua, a legnagyobb hegység Amerikában, és amilyen szerencsés vagy, pont ez a hegyen ér téged repülőszerecsényessé. Utastársaid csupa ártatlán (és persze kevésbé ártatlan) emberek. A te feladatod hogy biztonságos helyre vezesd őket, de a legfontosabb, hogy kiderítsd, ki robbantotta fel a repülőgépet. Egy *Resident Evil* stílusú akció játékra számíthatunk, csak a megszokott zombi hordák helyett, dél-amerikai terroristákkal kell felvennünk a harcot. Az SCEI csapata figyelemmel kíséri a régóta várt európai megjelenést.

ÚJRA KAIN BŐRÉBEN

Az Eidos megerősítette a hírt, miszerint a *Legacy of Kain: Soul Reaver II*-t Playstation 2-re adják ki, az eredeti Playstation 1-es megjelenéstől eltérően. Az újra feltámadt Dr. Lélek Szívó nem más, mint Raziel, aki különböző időskorokon keresztül tud visszajutni Kain idejébe, ahol közeli vámpír rokonaival kell véres csatákat vívnia, őt, magával a Nagy Emberral is, persze csak ha Raziel meg tudja találni. Újabb kellemtelenségek várnak a sötét házigazdára, például emberlét, vámpír vadászok és dimenziók között ugráló démonok.



Ez a **Jimmy White's 2: Cueball**, miközben...



Ez pedig a **World Championship Snooker**. Tízszázadon.

A DOCCSÁNKÉRES IDEJE

Végezetül, elvezet kerünk a Virgin Interactive-től és a Codemasters-től, mivel rossz képeket közöltünk a *Championship Snooker*-ről, ami-vel Jimmy White interjút illusztráltuk a múlt havi számunkban. Természetesen a Whirlwind saját játéka, a *Jimmy White's 2: Cueball*-ról kellett volna képeket közölnünk, ahogy terveztük. A test elküldtük egy melegebb éghajlati helyre.



Colin McRae bevallása szerint, azért vezet csak autót, mert apja nem mert szembeszegülni Colin anyjával, akinek szilárd meggyőződése volt arról hogy a fiacskája nem motorozhat. Nyuszi.

ÜNNEPÉLYES INTERJÚ

COLIN MCRAE

A PSM-ET ELVISZI EGY KÖRRE COLIN A KÜLVÁROSBAN

Még 1998-ban, egy átalakított pajtában, fiatal srácok várták hogy találkozhassanak az autós világ legendájával. Egy csodálatos rally játék munkálataihoz szüksége volt a Codemasters-nek egy igazi szakértő tanácsára. Meg is találták azt, akit kerestek, meghozta Colin McRae és másodpilótája, Nicky Grist személyében. Kis idővel a második találkozás előtt már bebizonyosodott, hogy ők azok, akitet idáig kerestek.

PSM: Mennyire voltak be téged és Nicky-t a Colin McRae 2.0 készítésébe?

Colin: Elsősorban a kocsikra

összpontosítottunk. Azt akartuk, hogy olyan valóság-hű legyen, amennyire csak lehet. Alapjában véve tökéletesítettük mindazt, amit az előző részben csináltunk. Nicky rengeteg munkát fektetett a pályák részletességére és az utak kidolgozására.

PSM: Büszkébb vagy erre a részre? Látod azt a javulást, ami a fejlesztőknek köszönhető?

Colin: Feltétlenül! Én is játszottam vele, és látni azt a fejlődést, ami megkülönbözteti az elődjtől. Nagyon jól összeforrt a csapat, amivel Nicky együtt dolgozott. Komplex rendszere van az iránymutató jegyzeteknek, hasonlít ahhoz, mint amit mi is használunk. Nyilvánvalóan nem

olyan részletes, ha az lenne, akkor sosem tudnád követni. De van benne egy arcade rész, ami csak egy kicsit különbözik.

PSM: Amikor játszol és hallod Nicky hangját, nincs az az érzésed, hogy tényleg egy kocsiban ülsz? Figyelsz arra, amit mond?

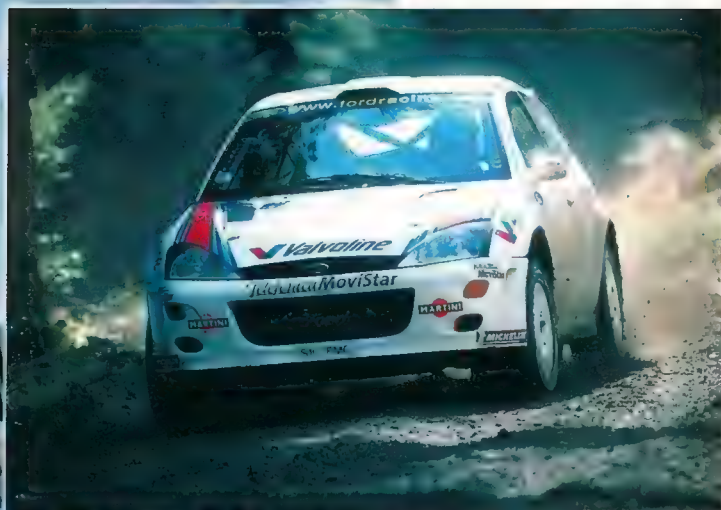
Colin: Nagyon hasonló. Kétségtelenül vannak olyan pályák, amiket ismerek, és akkor nem szoktam rá figyelni. De olyan

pályáknál, amiket még nem ismerek, már hallgatnom kell rá.

PSM: Szerinted segíteni fog a pilótáknak és a segédpilótáknak a játék abban, hogy megtanulják a pályákat?

Colin: Nem, ez túl bonyolult. Ez nem egy olyan verseny, ahol pontosan meg tudod határozni, hogy hány fokos egy kanyar. A rallyknél ezt nem tudod megcsinálni, mert az útvonalak évről-évre változnak. Túl nagy a forgalom rajtuk, ráadásul az erdő sűrű növényzete sokszor eltakarja az utat. Ebből a szempontból nincs túl nagy eltérés. Az egyetlen dolog, ami segít, az a verseny átfogó elrendezése.

„Nicky sok újdonságot épített bele az irányjegyzékbe... Rengeteg munkája van benne.”



Az iránymutató jegyzetek és az autó is variálható.

PSM: Van kedvenc pályád a játékban vagy a valóságban?

Colin: Igen, Svédország a kedvencem. A hó olyan élményt nyújt, mintha lebegne az autó. A 100%-os tapadás a kerék és az út között, de mégsem érzik ki az irányítás a kezeid között. Ez azt jelenti, hogy már jóval a kanyarok előtt kell bevetned a manővereidet. Az autó vezérlése ezt nagyon valósághűen adja vissza. Ez olyasmi, amivel többet szeretnék foglalkozni. Talán majd ha nyugdíjas leszek, akkor majd a motorokra is több időt fogok szentelni.

PSM: Szenvedélyesen szereted a motorozást. Miért gondold azt, hogy ha abbahagyod az autóversenyzést akkor motorozni fogsz?

„Ez nem arról szól, hogy látok embereket játszani veled, de a srácok így ismernek meg.”

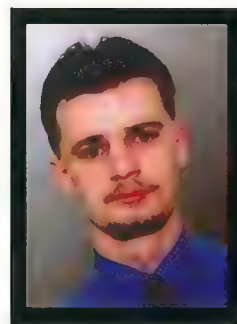
Colin: Azt hiszem, ez azért van, mert meglehetősen veszélyes, és mert nem kaptam meg a kellő támogatást az anyámtól. Hogy is mondjam... az apám sosem pártolta ezt az ötletet, mert az anyám mindig megfélemlítette.

PSM: Milyen érzés hogy van egy saját játékd, és tudod hogy rengeteg ember játszik veled?

Colin: Ez egy különös dolog. Nem vagy vele közvetlen, szoros kapcsolatban. Ez nem arról szól, hogy látok embereket játszani veled, de a srácok így ismernek meg.

PSM: Ezek a játékok szerinted jól tesznek a sportnak?

Colin: Úgy gondolom, hogy ez vonzza a fiatalabb korosztályt, akik másképp nem ismernék meg a rally világot. Szemmel láthatóan érdekli őket a játék, és remélem hogy ezek után figyelemmel kísérik majd a tv közvetítéseket, vagy olvasni fogják a magazinokat. Ez csakis jó irányba befolyásolhatja a sport jövőjét. **CC ■**



LOADING

Horvát Henrik, a PSM főszerkesztő helyettese visszatért a napokban befejeződött EB-re.

SZÓCSÓ

JÁTSZD LE SAJÁT BAJNOKSÁGOD... SZURKOLJ ÉS JÁTSSZ!

Be fejeződött a kontinensen a foci-őrület. Mindenki a TV előtt ült, kortyolgatta a hideg sörét, és szurkolt. Mert valakinek szurkolnod kellett! A latinos portugáloknak, spanyoloknak vagy a gépies németeknek, netán a mégsem olyan hűvös skandinávoknak? Persze ott voltak a mindenkinek szimpatikus angolok, (na nem a randalírozókra gondolkod) a világ bajnok franciák és a házigazdák Szurkolj!

Az Electronic Arts is jól megtervezetten, időben dobta piacra az *Euro 2000* játékát. Így ha kedvenceid elbuktak a csoportmeccseken, rád hárul a feladat, hogy javítsd a hibáikat. Amennyiben a csapatod hozta kitűnő formáját, éld át újra az extázis pillanatait. Rúgj gólt Zahovic-csal, szereld Campbellel, vagy lepkézz De Wilde-vel...

A rengeteg foci játék közül nehéz választani, mindegyiknek van előnye és hátránya. Mégis a három meghatározó a *FIFA 2000*, az *EURO 2000*, és az *UEFA Champions League*. Grafikailag, és játszhatóságra is. Természetesen, aki a háttér információkra kíváncsi, vagy üzletelni, taktikázni akar, annak a *Premier Manager 2000*, az *ISS Pro Evolution*, és az *LMA Manager* a nyerő. A kínálat óriási, választani viszont nehéz.

Játszani viszont többjátékos módban az igazi. Mikor megy a szöveg egymás között („Na ezt szed ki” vagy „Nézz a táblára apukám”), az semmivel sem összehasonlítható hangulatot teremt. Cselezz, szövegelj, védekezz és... „Szurkolj, ne háborúzz!”

Amennyiben ez sem elégíti ki a „sportolási kedvet”, szerezz aranyérmet az olimpián a *Sydney 2000*-el! **■**

Horvát Henrik

FILMREVELEZŐ

DR. HOLYWOOD KOPOGTAT.
ENGEDJE MÁR BE VALAKI...

9. Micro Machines

„A világ kicsi, a tét nagy”
Rendezte: John Lasseter (Toy Story)

A CSELEKMÉNY:

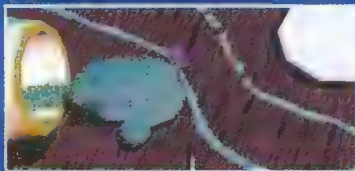
A jövőben járunk. Az enyhén örült Dr. Csökkent főkeleltetette a miniatűrízálás technológiáját (tisztára, mint a *Vérbeli Hajsza*-ban). Ő egyébként még a Mikrobaajnokság szervezője is, ami egy évente megrendezendő mulatságos szórakoztató (a nézőknek) / „bűntető” (a résztvevőknek) show, ahol kiválasztanak öt notórius gyorshajót a jelentkezők közül, és lélekszínyítik őket, hogy aztán hétköznapi háztartási eszközök között versenyezzenek miniatűr autókban. A résztvevők kiválaszthatják, melyik, különleges képességekkel bíró autót kívánnak beszállni a versenybe, ahol megmérkőzhetnek egymással, és Csökkent saját mini-robotsofőrével, Alan Titannal. De vajon tényleg csak szórakozás az egész, vagy van dolognak egy sötét oldala is? Nos...

A LÉNYEG:

A *Days Of Thunder* és a *Tron* keresztesése. Meg még egy kis *Flúgos* futamé...

SZABAD UTAT NEKI,
VAGY A POKOLBA VELE?

Tudod – a gyerekek szeretnék. Fanyalgatsz, sőt, még azt is mondhatod, hogy az ötlet elég bugyuta, de gondold csak a *Z a hange*, az *Egy bogár élete*, vagy akár a *Toy Story* című remekművekre. Vagy talán a *Hihetetlen Zsugorodó Ember-re*? Szép, hatalmas méretű környezet, egy csipő speciális effektus, meg szerzünk néhány nagy nevet... jól van, jól van, akkor legalább egy rajzfilm sorozat lehetne belőle... AL ■



Vezett autós üldözések, egy örült tudós, aki zenéje te-lálmányait gonosz célokra használja fel, és persze Gary Coleman. Nem rossz...

SZEREPOSZTÁS



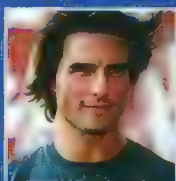
▲ Dr. Csökkent – Joe Pesci



▲ Az örült doktor Gonosz Versenyzője – Antonio Banderas



▲ Versenyző – Woody Allen



▲ Versenyző – Tom Cruise



▲ Versenyző – Gary Coleman from Different Strokes

Photography: AllStar

DRIVER2 INFO

NESZE NEKTEK, ZSARUK

A DRIVER2 ÚJRA FELPÖRGETI A MOTORT

Eldogan jelentjük, hogy a *Driver2* viharbesen közeledik, mióta utoljára láttuk. A stílus még szerencsére a régi, de az újdonságokból ítélve nem csak egy feltupírozott

Driver-rel állunk szemben...

A PSM volt oly szerencsés, hogy mehetett egy városnéző kör a havannai (Kuba) pályán; megdöbbentő volt a különbség az előzőkhöz képest a kanyargós utak miatt. Nem mintha feltűnt volna a hiányuk a *Driver1*-ben, de most a *Driver2*-ben a sikátorok szűken kanyarognak, és az autót a városon kívül átadja a helyét az autópályáknak, ami kellemes változatosságot teremt. Hogy mi mást rögzített kiválóan képzett szemünk? A forgalom sokkal sűrűbbé vált, ennek eredményeképpen megérkezett az autós üldözésekből jól ismert vad kanyargás is.

De mi a helyzet az autókkal? Mikor legutóbb találkoztunk, a D2 autói csupasz drót-vázak voltak. Most a poligonok száma 30%-kal több, mint az első részben, és ezáltal elég csinosak. Mivel Tanner most már kiszállhat, végigbarangolhattuk a várost, autóbuszokat, mentőket, Chevroletteket, Cadillac-eket, limuzinokat meglovasítva. Nagyszerű érzés volt.

A *Reflections* főnöke, Martin Edmondson elárulta, hogy új minijátékok várhatók, amelyeket a méltán dicsért osztott képernyős kétjátékos módban játszhat; campaign módon kívül minden rendelkezésre áll majd itt. Hogy még többet megtudhass a küldetésekről, a cselekményről és a szereplőkről, lapozd fel a PSM9-et, és persze figyeld a következő PSM-eket is (például a jövő havi számban leközlen-dő teljes *Driver2* előzetest) az idén novemberre tervezett megjelenés előtt. ■



Az autók
30%-kal több po-gonból állnak, mint az előző részben, és iger-csak mutatósak lettek. És ha még ez sem vol-eleg, KI LEHET SZÁLLNI A KO-CSIBÓLI!



Kanyarodás közben: a *Driver2*-ben a kanyarok le-vannak kerekítve, a sikátorok szűkek és tekergősek, és el lehet hagyni a várost az autópályán. Hmmm... kocsofórok előnyben?

DZSUNGEL KÖNYVE - JÁTÉK

OLYAN LENNÉK, MINT TE, Ó, IGEN...

A JUNGLE BOOK GROOVE PARTY TÁNCSZÖNYEG-KONTROLLERREL JELENIK MEG

Maugli és Balu már igyekeznek a *PlayStation*-ös megjelenés felé, egy új táncjátékban, amelynek címe *Jungle Book Groove Party*. A SCEE által kiadandó, de az UbiSoft fejlesztésében készülő játékhoz még egy szintén Ubi-Soft fejlesztésű táncszőnyeg is jár, az első, ami Európában is megjelenik.

A Disney klasszikus, 1967-ben készült filmjének történetét követő játék egy kilenc szakaszon keresztül tartó utazás az Ember-ek Falfába. A filmben szereplő összes karakter megtalálható a játékban, köztük Bagira, a fekete párdac, Balu, mindenki kedvenc medvéje, és persze a híres Shir Khan.

A szőnyegnek köszönhetően, ami egyébként hasonló a *Dance Dance Revolution* kontrollereéhez, gyakorlatilag Mauglival együtt táncolhatsz a filmben található dalokra – nos, akkor várhatólag egy dzsungelés *Bust-A-*

Groove-hoz lesz szerencsénk... Négy játékmód áll majd a rendelkezésedre, köztük egy Gyakorló, egy Egyjátékos és egy Kétjátékos mód, ahol két szőnyeget is ráakaszthatsz a PlayStation-re, hogy aztán egy cimboráddal mérkőzhess meg; az utolsó módban pedig lehetőség nyílik megtanulni a szövegeket.

A *Jungle Book Groove Party* előreláthatólag novemberben jelenik meg. ■



Egy fergeteges hangulatú party a dzsungelben – resident DJ: DJMaugli, sztárvendég a kővér rapper, MC Balu...

ÚJ DUKE NUKEM JÁTÉK

NUKLEÁRIS KATASZTRÓFA KÉSZÜLŐBEN

AZ ÉKESSZÓLÓ MR. NUKEM VISSZATÉRT – KÖSZÖNTSÜK NAGY TAPSSAL

Üres szájalás vagy kökemény macho szöveg? Bármit is gondolsz Duke szövegéről, a legenda újra várható PlayStation-re az Infogrames *Planet Of The Babes*-ében, ahol hősünk feladata nem kisebb, mint az emberiség női felének megmentése. Hoppá...

Az nSpace fejlesztésében készülő játékban Duke-ot megkeresi az Egyesült Női Előenállás a távoli jövőből, hogy segítséget érjen tőle. Természetesen Duke máris készen áll, hogy plazmalövedékek tömegét pumpálja az idegen hordákba. A játék a *Duke Nukem 3D*-hez hasonlóan első személyű lövöldözős lesz, de a számtalan mixeleket finom poligonokváltották fel. A rajongók örömmel veszik majd, hogy az előző részekből ismerős Disznózsaruk színén szerepelnek majd, mellettük pedig ott borokozik egy csapatnyi mutáns gorilla, simpánz, és orangután, hogy a környezet ellenőrlés barátságos legyen.

Az arzenál várhatóan a szokásos lesz, néhány újítással, mint például a lángszóró vagy az arany Desert Eagle. Emellett még

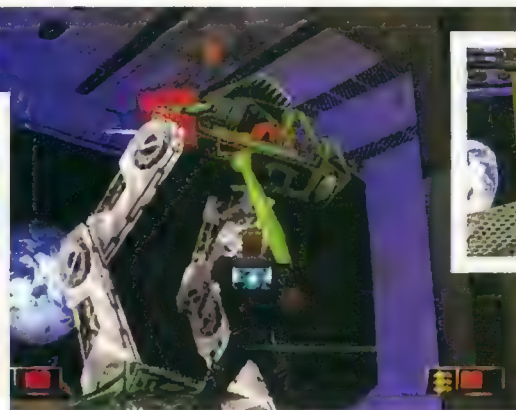
egy új egészség-rendszert is kifejlesztettek, ahol Dukje aszerint kap vagy veszít az erejéből, hogy miként cselekszik. Csak képzeld el: „Helló, szív, gyakran jársz ide?” – WHAMMM! Ez legalább ötven százalékos veszteség volt...

Az nSpace volt felelős Duke legutóbbi kalandjáért, a *Time To Kill*-ért is (PSM ÉRTÉKELÉS: 9/10), úgyhogy kellemes lesz a végeredmény. A *Planet Of The Babes* szeptemberben jelenik majd meg, addig is várható egy mindent bemutató előzetes. ■

„Duke készen áll, hogy plazmalövedékek tömegét pumpálja az idegen hordákba”



„Szóval kiöntötted a sörömet?” – Duke és legendás fegyvere, az arany Desert Eagle



A főnökök elég nagyok a Cicababák bolygóján, úgyhogy bölcsőbb, ha nem pazarolod el a löszredet egyből a kisebb ellenségekre.

MINIATURIZÁLT PLAYSTATION – PSONE

DRÁGÁM, A PLAYSTATION ÖSSZEMENT!

A SONY ÁTALAKÍJTJA A PLAYSTATION-T?

Lehet, hogy a PlayStation komoly átalakításon esik át még az év vége előtt. Pletykák röppentek fel arról, hogy akár a negyedére is csökkenhet mérete...

A PlayStation belsejében

számos átalakítást végeztek az elmúlt öt évben, de a megjelenésén még sohasem változtattak. Most, hogy a technológia már olyan szintre jutott, hogy a PlayStation elérné a PlayStation2-ben az áramkörök mellett, azt lehetne mondani, hogy az eredeti gép

mérete csökkenhetne egy kicsit. Itt az idő a miniatűr PSX-re? Igen. Egy ideje már terjednek szövegesedek arról, hogy a Sony a PlayStatiónt sokkal kompaktabbá kívánja tenni, és rebesgetik azt is, hogy a mérete körülbelül a jelenlegi negyedére csökken – fele

olyan mély és széles lesz. Egy képet már tudunk mutatni, a mobiltelefonnal összekötött PSOne-ről. Az új modell két változatban készül – ha minden igaz – az egyik beépített képernyővel lesz kapható, az ára állítólag változatlan.

Amit már most tudni lehet és érdemes ay új konzolról, elolvashatod a PS KISLEXIKONBAN, a 40. oldalon. ■



Frissen érkezett a fotó, amin a mobiltelefonnal összekötött PSOne látható. Kicsi és aranyos.

PSM CHARTS

MURÁNYI

MAGYAR PLAYSTATION
JÁTÉKELADÁSI LISTA

1. WWF SmackdownTHQ
2. Euro 2000EA
3. Star Wars: Jedi Power BattlesLucasArts
4. Syphon Filter 2Sony
5. Medal of HonourEA
6. Medal of Honour 2Sony / Platinum
7. F1 2000EA Sports
8. Gran Turismo 2Sony
9. Premier Manager 2000Infogrames
10. James Bond: TNDEA
11. Resident Evil: SurvivorEidos
12. Theme Park WorldEAI
13. Resident Evil 3Eidos
14. Toy Story 2Activision
15. Rugrats Studio TourTHQ
16. Micro ManiacsCodemasters
17. FIFA 2000EA
18. ISS Pro EvolutionKonami
19. Star Wars Episode I: The Phantom MenaceLucasArts
20. Tomb Raider 3 PlatinumEidos
21. International Track and Field 2Konami
22. Metal Gear SolidKonami
23. UEFA Champions League 2000Eidos
24. Colin McRae RallyCodemasters / Platinum
25. Tekken 3Sony
26. The SimsEA
27. Crash Bandicoot 2Sony
28. Quake IIActivision
29. Formula One '99 World Grand PrixEidos
30. RaymanUbisoft
31. Hell NightKonami
32. Toca Touring Car ChampionshipPlatinum
33. V-Rally 2Infogrames
34. Tenchu Stealth AssassinsActivision
35. Jimmy White's 2: CueballVirgin
36. The Lost World: Jurassic ParkSony / Platinum
37. TarzanSony
38. Bria Crash Bandicoot 3Sony
39. Croc: Legend of the GobbosEA/Platinum
40. Fighting Force 2CORE

AMIVEL
A HÍRESSÉGEK
JÁTSZANAK

Roy & Ádám
Ez a lista az Ádám és 4 éves fia, Dáni kedvenceit tartalmazza.

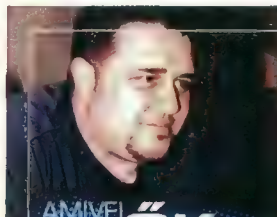
1. MEDIEVIL
Jó kis akció játék, Csontváz lovagi ruhában, hibátlan...
2. TEKKEN 3
Fiam kedvenc verekedős játéka, persze állandóan elver.
ha egymás ellen játszunk.
3. TOMB RAIDER 4.
A korábbi részeket nem ismerjük, de ez igazán profil.
4. STAR WARS EPISODE I: JEDI POWER BATTLES
Pár napja szereztem be, igazából most ismerkedünk vele.
5. JURASSIC PARK
Már nem egy mai darab, de amhez Spielberg hozzányál...



AMIVEL
MI
JÁTSZUNK

Török Albert
a PSM autóverseny szakértője

1. Gran Turismo 2
2. F1 2000
3. TOCA2
4. Colin McRae Rally
5. F1 '98



AMIVEL
ŐK
JÁTSZANAK

Haydn Dalton a Warthog-ból
jelenleg a Star Trek: Invasion-
on dolgozik

1. TEKKEN 3
2. GRAN TURISMO
3. SOUL BLADE
4. SPYRO THE DRAGON
5. METAL GEAR SOLID

NEKED VANNAK
KEDVENCEID?

Biztosan vannak. Miért nem küldöd el nekünk?
A PSM várja a leveleiteket, 5 kedvenc
PlayStation játékból álló listát és egy fotót kell
küldönetek. Havonta egy szerencsés olvasó
listája megjelenik ezen az oldalon.


Erre a címre küldjétek a leveleket:
Budapest 35, Pf. 141. 1306



AMIVEL
TI
JÁTSZOTOK

Boszik Péter, Kereki

1. Toca2
2. Tekken 3
3. GTA2
4. Resident Evil 3
5. Action Man Mission Xtreme



UCMG/Hungary

RENDELD MEG POSTÁN!

>>KÜLDJÉTEK A DEMÓKAT!



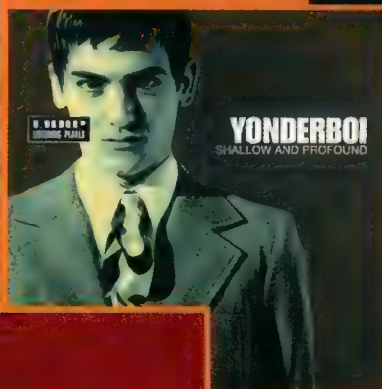
MARCEL > CIRRUS MAXIMUS NAGYLEMEZ

....AZ ÚJ ALBUMA...EGYSZERŰEN HIPNOTIKUS. JÁTSZOM ÚJRA ÉS ÚJRA...SZERETEM...ELKEZDTEM BEPROGRAMOZNI TÖBB MŰSORUNKBA IS. AZT HISZEM, EZ LESZ JÖVŐ HÉTEN NÁLUNK A HÉT LEMEZE. AMI AZT IS JELENTI, HOGY SOKAT FOGJUK JÁTSZANI." (JEZ PORAT, ZENEI PROGRAMIGAZGATÓ, NEMZETI RÁDIO 1-ES PROGRAM, ISRAEL)

....EZT A LEMEZT KELLENE A HANNOVERI VILÁGKIÁLLÍTÁS MAGYAR PAVILLONJÁBAN ISMÉTLÉSRE ÁLLÍTVÁ FOLYTATNI JÁTSZANI." (FRANKFURTER RUNDSCHAU, 2000. JUNIUS 6.)

NAN-D > the sound expedition MIXALBUM

„NÁNDI MINDEN STÍLUSOK KVINTESSZENCIÁJÁRA. A MINIMÁLRA TALÁLT RÁ... VISSZA A GYÖKEREKHEZ. A LECSUPASZTOTT HANGHOZ, LEGSZIKÁRABB SZERKEZETHEZ, CSELEKMÉNY NÉLKÜLI TÖRTÉNESEKHEZ, SZAVAK NÉLKÜLI MÁGIÁHOZ.” KÖMLŐDI FERENC, MÉDIAESZTÉTA, BUDAPEST 2000. JUNIUS)



YONDERBOI > SHALLOW AND PROFOUND NAGYLEMEZ

....KÜLFÖLDI SIKEREIT MAGYAR EMBERKÉNT LÁTVA NAGYON BÜSZKE VAGYOK RÁ.” (DJ STERBINSZKY, Z+ TV, 2000. JUNIUS 19.)



THE GOLDEN ARMY > EGOMACHINE NAGYLEMEZ

.... KIFEJEZETTEN POZITÍV ALKOTÁS ... A GOLDEN ARMY A KEVÉS „VILÁGPIAC-KOMPATIBILIS” MAGYAR PROJECT KÖZÉ FOG TARTOZNI - ÉN BÍZOM BENNÜK SŐT.” (CHESNOV, PARDEY.ORG)



DJ PALOTAI > abrak.a.dubra MIXALBUM

„PALOTAI PÁR HÓNAPJA MÁR JÁRT NÁLUNK ÉS LETETTE FENNÁLLÁSUNK TÖRTÉNETÉNEK LEGSZEBB ÉS LEGTÖBBET EMLEGETETT SZETTJÉT. ... IZGALOMMAL VÁRJUK VISSZA HOZZÁNK A HALCYONBA. PALOTAI NEVÉT NEW YORK CITYBEN AKIK MEG NEM HALLOTTÁK VOLNA, AZOKNÁK MONDJUK, HOGY AZ, HOGY Ő HOZZÁNK IDE ELJÖN, KELETEURÓPA AZON RÉSZÉN, AHONNAN Ő JÖTT, OLYASMINT JELENT. MINTHA MI ITT AZT MONDANÁNK, HOGY MADDONNA AD MAGÁN-KONCERTET A HÁLÓSZOBÁBAN.” (SHAWN SCHWARTZ, HALCYON, NEW YORK, 2000. JUNIUS 4.)

UCMG MAGYARORSZÁG KFT.
Edömer u. 6/302 > H-1113 Budapest, Hungary
Tel: +36.1.2091741 > Fax: +36.1.3334076
www.ucmg.com > e-mail: info.hu@ucmg.com
FORRÓ VONAL: 06.30.9705235

UCMG/Hungary



NÉV:

MEDAL OF HONOUR: UNDERGROUND

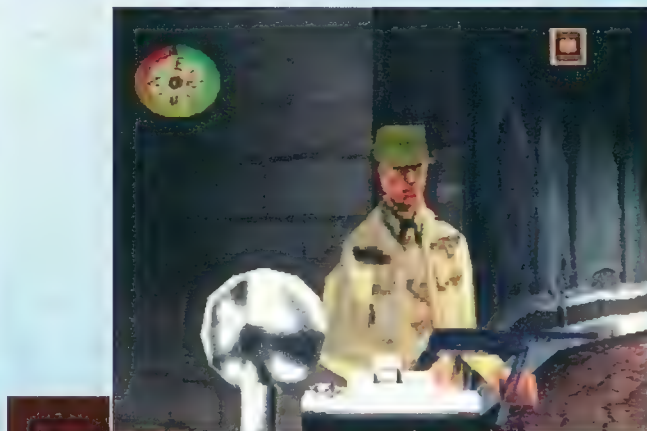
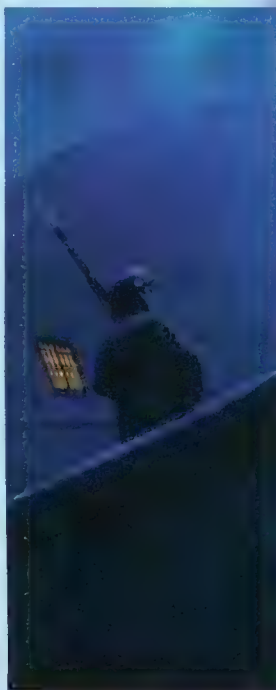
SZÉLJEGYZET:

CSAK HÉT HÓNAP
TELT EL, DE A *MEDAL
OF HONOUR* FOLYTA-
TÁSA MÁRIS ÍGÉRE-
TESNEK TÚNIK...

TERMÉKLEÍRÁS

NÓFAJ:	Első személyű lövöldözős
KIADÓ:	Electronic Arts
FEJLESZTŐ:	Dreamworks
MEGJELENÉS:	Október
LEMEZINFÓ:	

KARAKTER-
DESIGN:



Az új, nagy tűzerőjű fegyverekkel gyerekláték lesz a náci csapatok likvidálása

HÁBORÚZNI HULLAJÓ?

Néhány szempontból minden bizonyos. A valóságban csúnya dolog a gyilkolás, de a filmek világa egészen más. Lynn Henson az *Underground* leginkább hatással lévő filmként a *Guns of Navarone*-t és a *Das Boot*-ot említi. A *Medal Of Honour* eredeti, klasszikus zenéje sem volt utolsó, de az *Underground* talán

még jobb lesz a hangulat szempontjából. Lynn elárul egy-két dolgot a játékban használt hangokról: „Az *Underground*ban ugyanazok a díjnyertes hangok vár-

hatók, és új, legalább olyan remek zene is. Mindent, ami bejött, átvesszünk az első játékból és a lehető legmagasabb szintre emeljük.”



A *Guns of Navarone* az *Underground* egyik fő ihletése volt



Újra itt az orvlövész-puska. Bukj le!

A Dreamworks Interactive nem elégedett meg azzal, hogy elkészítette számunkra a PlayStation egyik legjobb lövöldözős játékát, már fejleszti is a második részt. A *Medal Of Honour Underground*, amely az eredeti program erősségeire épül, nevéhez méltóan még több titkot rejt.

A nézőpont, amelyből az eseményeket szemlélhetjük, ismerős lehet az eredeti játék rajongói számára. Lynn Henson, az *Underground* főtervezője nyilatkozik a PSM-nek: „Az *Underground* főszereplője az a Manon, aki Jimmy Patterson kémfőnöke volt az első játékban. A főhős a francia ellenállók között kezdi karrierjét, majd a Stratégiai Szolgálatok Irodájához (Office Of Strategic Services) kerül, de álcázás módjában (Disguise Mode) fényképészként tetszeleg.”

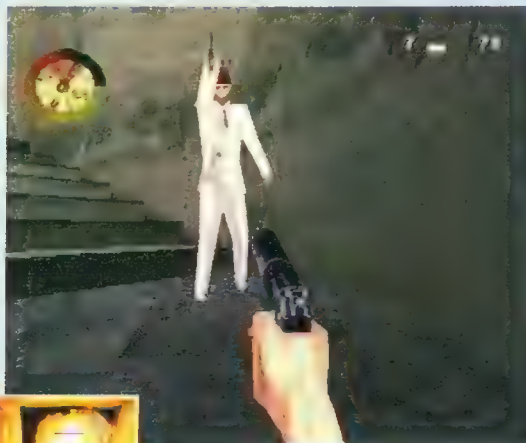
Természetesen az *Underground* lopakodó jellege nem zárja ki a korábban megszokott lövöldözéseket és náci-irtásokat élvezetét sem. Több fegyver és több interaktív környezet jelenik meg az új játékban. „Ugyanazokkal az alakokkal (náci katonákkal) küzdünk meg az *Underground*ban is, de ezúttal többféle felszerelést zsákmányolhatunk tőlük.” Milyen felszerelést? Lynn folytatja: „Az ellenségnek tankjai, hemyőtalpas járművei és motorkerékpárjai is vannak” Hogy ezeket a járműveket is használhatjuk-e, az ezen a ponton még kérdéses, de az már most biztos, hogy a fegyvereket bevethetjük majd (egykori) tulajdonosai ellen. Szegevények.

Sok más érdekes elemet is beépítettek, például vannak olyan tárgyak, amelyek az ellenség katonáinak fejére esve sérülést okoznak (azért ezek hatékonyabbak, mint az ajtó tetejére helyezett vödör víz). Lynn nagyon izgatott: „a katonáknak sokszor társuk is lesz; ezeket még mindig hangoljuk, de az eddigi eredmények biztatóak.” Lynn a *Half Life* című PC sikert említi meg.

ÁLLAPOT: 90%

IDÉZET:

„Nagyon jól fog kinézni, ahogy távol tartjuk a náci hordákat, amíg társunk a



Mindig jó látni olyan ellenfelet, aki egyenesen a fejünk fölé céloz



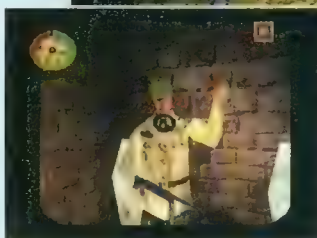
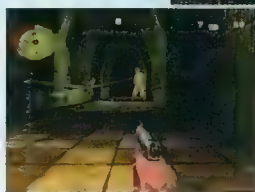
melyben remekül használták fel a katonák társait. Mivel ez a játék igen sok hatást gyakorolt az újdonság készítőire, talán nem csoda, hogy az egyik legjobbban sikerült elemét átveszik. „Nagyon jól fog kinézni, ahogy távol tartjuk a náci mordákat, amíg társunk a zárral babrál” – teszi hozzá Lynn. A PSM pedig csak helyeselhet.

Az Underground pályáin jobban fog dominálni a világjáró jelleg, mint elődjében. Többféle helyszínünk lesz, Marokkótól Olaszországban és Görögországon át az elmaradhatatlan Francia és német helyszínekig” – mondja Lynn. „Ért kell megemlítenünk egy másik kritikát is, amellyel a Medal Of Honour illeték – egyesek szerint túl sötét volt a színezete. „Dolgozunk rajta, hogy világosabbak legyenek a helyszínek; több lesz a nappali, kék ég alatt játszódó küldetés, és ezek helyszínéül (épp a sötétség elkerülése végett) többek között Görögországot és Dél-Afrikát jelöltük ki”.

Úgy tűnik, a fejlesztőcsapat fő célja az, hogy olyan legalább olyan élményt adjon, mint az első játék, de még több variációs lehetőséggel. A játék jelenleg 24 önálló szintből áll, amelyek közül belül akkorák, mint az előző részben. A Dreamworks munkamórája – úgy látszik – rekedt: „Mindig van lehetőség továbbfejlesztésre! Még egy évet is tölthetünk volna a Medal Of Honour további feljavításával, még több szint hozzáadásával.” Az idő azonban a fejlesztők végzeté. „Az ütemtervünk kezdettől fogva szoros volt, de nálunk mindenki belead apaitanyait, hogy a lehető legjobb játékot adhassuk a kezeink közül.” Elnézegetve a már elkészült átványelemek minőségét, az előbbi állítás nem lehet kérdéses. A PSM mindenesetre már alig várja, hogy átírassa a történelem egy újabb fejezetét. ■

Al Bickham

Szabotázs – a kommunikációs eszközök és egyéb stratégiai célpontok megrongálása küldetéseink egyik lényege



Nem, ez itt nem egy barátságos gondnok... Ez is csak egy nyavalyás náci. Legalább annyi lövöldözési helyszínt találhatunk, mint a Medal Of Honourban, így érdemes a fejlődésekkel operálni, hogy maradjon elég lőszerünk



NÉVJEGY

LOGO:

**DREAMWORKS
INTERACTIVE**

NÉV:

Lynn Henson

BEOZTÁS:

Vezető tervező

SZAKMAI
MŰLT:

A Dreamworks már számos ismert PlayStation játékot fejlesztett ki, ide sorolható többek között a Lost World, a Skull Monkeys, és persze a Medal Of Honour is.

RÁHATÁSOK:

Néhány játék, például a Wolfenstein 3D, a Doom, a GoldenEye, és a Half Life jelentették a fő ráhatást, de pár olyan film, mint a Guns Of Navarone is szerepet játszott.

EGYÉB INFORMÁCIÓ

HONLAP:

www.dreamworksgames.com

JÁTÉKLOGÓ:

**MEDAL OF
HONOR
UNDERGROUND**

zárral babrál...”

NÉV:

STAR WARS: DEMOLITION

SZÉLJEGYZET:

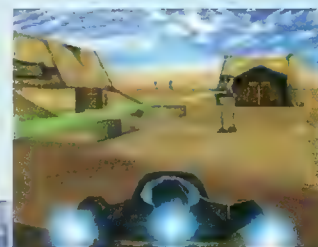
A STAR WARS LICENSZ ÚJRA ÜT, FELTÚRBÓZVA EGY VADUL SZÁGULDÓS VÁLTOZATBAN

TERMÉKLEÍRÁS

MŰFAJ:	(Úr-)verseny játék
KIADÓ:	LucasArts
FEJLESZTŐ:	Luxoflux
MEGJELENÉS:	Ősz
ÁLLAPOT:	65%



Dagadt Jabba játssza a főnököt, de ez ne zavarjon



Válogass a fiús Star Wars repülő és guruló csecsebecsék közt

NÉVJEGY

LOGÓ	LucasArts
NÉV:	Mike Gallo
BEOSZTÁS:	Produkciós vezető
SZAKMAI MŰLT:	Dolgozott az autós Vigilante 8-on
RÁHATÁSOK:	Nyilvánvalóan két dolog: Vigilante 8 és Star Wars filmek. Szerencsére...

Még tele a sajtó a következő *Star Wars* filmmel, de a LucasArts már a filmforgatás előtt elkezdte annak a játéknak a fejlesztését, amely ugyanabba a távoli galaxisba kalauzol. Ez most nem verekedés, akció vagy kaland, hanem inkább földre és egymáshoz ütközös-csattanós járgányháború.

A *Star Wars: Demolition* A Birodalom visszavág hirtelen végénél kezdődik, ahol a játékost négy számítógépes vetélytárs ellen fordítja, olyasmint mint *Mos Eisley*, *Hoth*, és a *Death Star II* felszíne. Túl kell tenned a rosszfiúkon erőben, észben, gyorsaságban, amíg a főgonosz, testes Jabba the Hut jól szórakozik.

Lehet, hogy a *Demolition*-licenc csak hasznát akar húzni a *Star Wars* jelenségből, miközben semmi köze sincs ahhoz? Mike Gallo, a Luxofluxtól cáfolja ezt, „Mi mindig is próbálunk élvezhető játékokat produkálni, amelyek a *Star Wars* univerzumába illenek, de a lényegük a gyors akció és a robbanások”. Luxoflux, a *Vigilante 8* csapata, és az első külsős cég, amely egy *Star Wars*-licencen dolgozhatott, törekedve arra, hogy ne csak egy tetszetős 3D-s tájat alkosson. „Azt

akarjuk, hogy minden egyes tárgy reagáljon a játékosra. Az épületek rongálhatók és robbanthatók, még a töltőállomások is”, magyarázza Mike.

A MI a lelke az egésznek, amin keményen dolgoztak. „Megpróbáltuk megalkotni a nagyon emberi ellenfelet, amely hatásosabb fegyvert szerez, majd üldözni kezd és szétzúz. A MI képes egy-két trükkre, például kihátrálni egy esélytelen küzdelemből”. Ebben a műfajban könnyű hamar unalmassá válni, ezért a Luxoflux minden energiájával a *Demolition* hosszú élettartamát célozza meg. Nemcsak üldözés folyik, de irányítani kell egy csomó égi és földi járművet is, a bármerre bejátható térben. Minden szinten újabb karaktereket és gépeket vehetsz be, miközben űrhajódat is felfejlesztheted. Amellett, hogy droidok növelik az esélyeidet és akadályozzák az ellenséget, még elérhetők álcaeszközök, védőpajzsok és „néhány állati meglepetés”.

„Tanultunk a *Vigilante* sorozatból,” mondja Mike. A *Demolition* olyan *Star Wars*-játék, ahol a játszhatóság sokkal fontosabb a licenchtűségénél. ■

Lee Hall

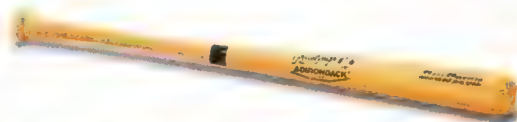
IDÉZET: „Az épületek rongálhatók és robbanthatók”



PlayBlack

e l e c t r o n i c s

Több, mint 99 Playstation termék,



brutálisan jó árakon!

2003.01.01. óta működünk
2003.01.01. óta működünk

SPECIALIS KIEGESZÍTŐK
CSAK NÁLUNK

CUT THE RUG
(PlayStation 2)

CAN'T STOP THE ROD
(PlayStation 2)

LICK MY AXE
(PlayStation 2)

SPACE VEST
(PlayStation 2)



Viszonteladó partnerek jelentkezését várjuk.
Teljeskörű Playstation szervíz.

1139 Budapest, Teve u.41. Teve Center Tel./fax: (06-1) 320-0361



NÉV:

RE-VOLT 2

SZÉLJEGYZET:

HA LICITÁLNÁNK, HOGY VIDÁMSÁG SZEMPONTJÁBÓL LE TUDNÁ-E PIPÁLNI ELŐDJÉT A RE-VOLT 2, AKKOR A KIHÍVÁS NEM LENNE TÚL KOMOLY...

TERMÉKLEÍRÁS:

MŰFAJ:	Verseny szimulátor
KIADÓ:	Acclaim
FEJLESZTŐ:	Acclaim Studios
MEGJELENÉS:	Szeptember
ÁLLAPOT:	75%



Egy koponya alakú versenyautó? Mi jöhet még ezután?



Az eredeti Re-volt egy félig szimulátor, és félig Mario Kart-stílusú arcade verseny játék volt. Sosem tudtuk igazán hogy honnan jött vagy hová tart, de sokkal többet vártunk tőle, mint amit kaptunk. Harvey Elliot, az Acclaim Cheltenham Studios-ból ezt nyilatkozta, „Az eredeti Re-volt-ot Pc-re adtuk ki, és különböző formátumú verziókat készítettünk, de a játék nem felelt meg igazán a konzolvilág elvárásainak.”

Harvey és csapata sokat tanult az első rész hibáiból, és kiküszöbölésük után álltak csak neki a Re-volt 2 munkálatainak. „Felbontottuk az egész játékot, megpróbáltunk beleszőni egy kis mester-séges intelligenciát, feljavítottuk a zenét, a grafikát és egy teljesen új játék született.” - mondta Harvey. A játék viszont még mindig hordoz magában hasonlóságokat az elődjéből. A stílust sokkal világosabbra és rajzfilmszerűbbre váltottuk, az autók is humorosabbak, az irányítás is jobb, tehát a Re-volt összes betegségét kiküszöböltük. Ha a kocsiddal végigmész a 20 pálya bármelyikén, érezni fogod hogy könnyebb, gördülékenyebb az irányítás



Ha a Re-volt egy ezeled kis halacszkáról lett modellezve, akkor most egy gyilkos cápa lett belőle.

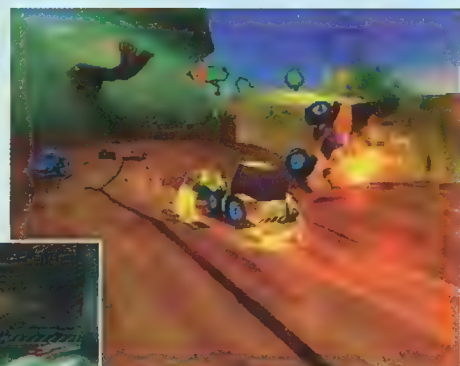
Al Bickham

és nem olyan kiszámíthatatlan, mint amilyen elődje volt.

Úgy terveztük, hogy a különböző képességű, és korosztályú játékosok elvárásait fogjuk megvalósítani. Ha mondjuk kicsúszol egy kanyarban, amiatt nem kell a célegyenesig az utolsó helyen kullognod, egy kis erőfeszítéssel rögtön az élmézőnyben találhatod magad, a gyorsítókak köszönhetően. Sokféle van belőlük, és ha lemaradtál igyekezz felszedni a legmegfelelőbbeket, mert ha az első leszel, akkor a következő versenyen már sokkal több extra cuccot tudsz majd felszedni. A játéknak egy elég progresszív helyszínt választottunk, annak ellenére, hogy a régebbi kiadásoknál pályaszerkesztő opció is volt, de mi úgy érezzük, hogy így is méltó rivalisa lesz a Re-volt 2 a Micro Maniacs-nek, és a Crash Team Racing-nek. De hogy vetélytársa lehet-e, a minden részletre kiterjedő pályaszerkesztő ezeknek az újdonságoknak? Nem hiszem. ■



A gyorsítók és a lassítók teszik változatosabbá a játékot. Égni fognak a motorok, és szikraeső fog hullni.



NÉVJEGY:

CÉG:	Acclaim Studios
NÉV:	Harvey Elliott
BEOSZTÁS:	Cheltenham Studio igazgatója
SZAKMAI MŰLT:	Harvey Elliott segédkezett az Acclaim's Cheltenham Studio megnyitásában, játékok forgalmazásával és kiadásával foglalkozott.
RÁHATÁS:	A cél hogy tökéletesítse ötleteit az első részben, és hogy egy sokkal játszhatóbb verseny-szimulátort alkosson.

IDÉZET: „Feldaraboltuk az egész Re-volt-ot, és egy teljesen új játék született belőle.”



**A GONOSZ BENNED ÉL.
ENGEDD SZABADON!**



FORGALMAZZA: N-TEC TEL.: 261-1219

KAPHATÓ A Media Markt ÁRUHÁZAKBAN

Media Markt Westend City Center

Media Markt Europark Kispeszt

Media Markt Fényes Palota Bevásárlóközpont - Szekesfehervar

**A DEKORÁCIÓ
NEM MATRICA**

PUSZTA TENYEK

Kiadó: Eidos

Fejlesztő: Attention To Detail

Megjelenés: Augusztus

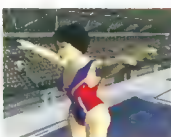
Formátum: PlayStation 1



ESEMÉNYSZERVEZÉS

A rend kedvéért álljon itt a *Sydney 2000*-s olimpián (még mint a játékban) szereplő versenyszámok listája

100m sprint... 110m gátfutás... kalapácsvetés... gerelyhajítás... távolugrás... magasugrás... 100m úszás... olimpiai gyorskerékpár... lövészet... súlyemelés... 10m-es műugrás... K1-es kajak-szálalom





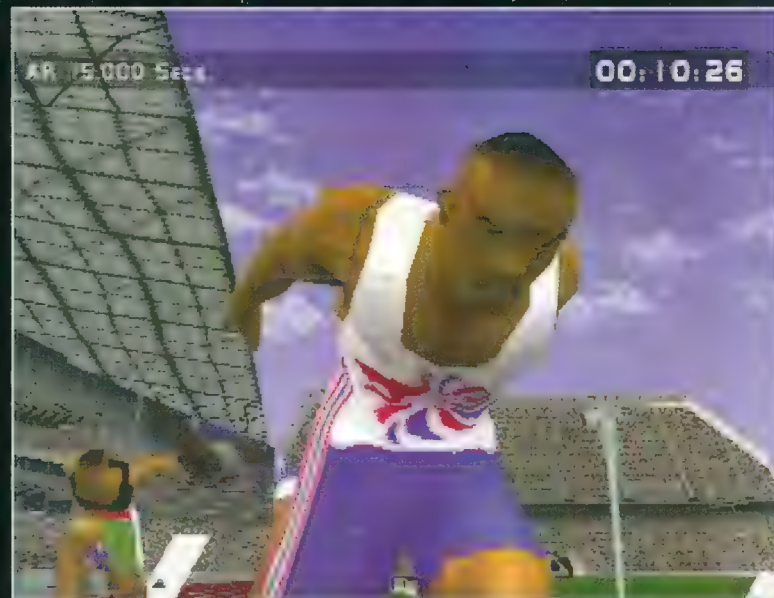
Érdekes lehet versenyezni, mikor az egyik lábad fél méterrel rövidebb a másikonál, de azért megkapja a tizből tizet az elszántságáért...

IRÁNY AZ ARANY

HOGY TE IS AZ IDÉN NYÁRON MEGRENDEZENDŐ OLIMPIA GYŐZTESE LEHESS, SEM MÁST NEM KELL TENNED, MINTHOGY EGÉSZ NAP EDZEL, CSAK EGÉSZSÉGES ÉTELEKET FOGYASZTASZ, MINDEN NAP KORÁN LEFEKSZEL; PERSZE AZ IS EGY LEHETŐSÉG, HOGY OTTHONOD KÉNYELMÉBEN GYILKOLOD A JOYPADOT A SYDNEY 2000-REL

A világ karosszék-atlétái már számolják a szeptemberi 2000-es Sydney olimpiáig hátralévő napokat; ha úgy gondolod, szeretnél lélekben a versenyzőkkel tartani, az Eidos augusztusi hivatalos olimpiai licenc-játéka, a *Sydney 2000* kellemesen elfárasztja majd az ujjaidat, a joypad-ról nem is beszélve.

Tulajdonképpen a *Sydney 2000* az első olyan játék, ami a Nemzetközi Olimpiai Bizottság segítségével készült – az eddigi olimpiai licencet mindegyike az aktuális eseményszervező ajánlásával készült. Ez pótolhatatlan háttérrel nyújt az Eidosnak és az Attention To Detail fejlesztőcsapat tagjainak egyaránt – mint például teljes körű hozzáférést az ausztráliai helyszínekhez, és motion capture mozgásrögzítési segédletet a brit olimpiai csapattól. A rendelkezésükre bocsátott adatmennyiség ellenére az ATD és Nigel Collier játékkészítői elkötelezték magukat, hogy nem szimulációt, hanem egy szórakoztató játékot készítenek. „Megnéztük az eddigi játékokat,” – ismerte be Collier – „többek között az *Epic Summer Games* sorozatát, a *Hypersport Daley Thompson's Decathlon*-ját, és a *Track And Field*-et; és rájöttünk, hogy a legjobb az egészben a gombpüföles. Ezt mindenképpen meg akartuk hagyni, ugyanakkor kombinálni szeretnénk volna egy komolyabb irányítómechanizmussal is.”



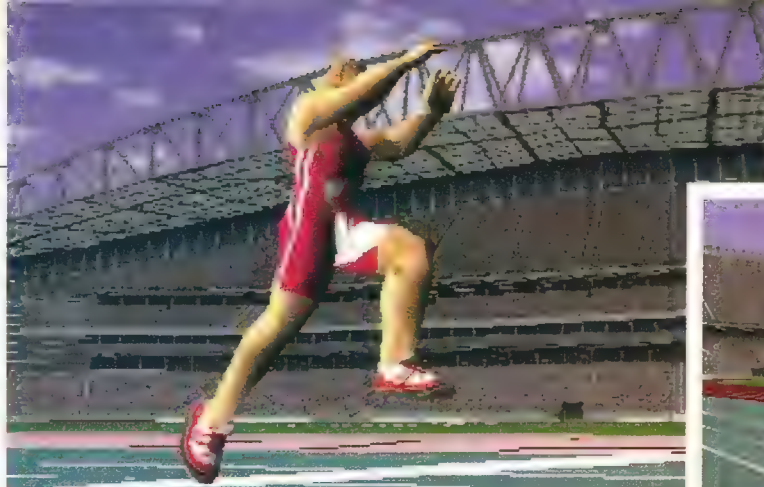
Még a legjobb atléták is úgy versenyeznek, hogy tudják: bármikor kikaphatnak

Valóban, a *Sydney 2000* 12 versenyszáma a nyilvánvalóan ilyen játékba való sportok mellett tartalmaz néhány meglepetést is. Collier elmagyarázta, miért ezekre esett a választása: „Vannak bizonyos klasszikus versenyszámok, melyek szinte kötelezőek ezekben a játékokban; ilyen a 100m-es sprint, a gátfutás, az ugrások, és a dobások. Vannak azonban olyan újdonsá-

gok, melyekhez már más megközelítés kell – itt tudnám említeni a súlyemelést, és a kerékpározást; és persze vannak igazán látványosak is, mint például a kajak, ahol király víz-effektet fejlesztettünk ki. Volt egy listánk az elvégzendő feladatokkal, és ezt megmutattuk a NOB-nak, hogy véleményezzék.

AZ ATO DIOHÉJIBAN

Talán ismerősen cseng a Warwick-i illetőségű Attention To Detail neve? Akkor lehet, hogy már volt szerencséd a *Super Sprint*-hez Atari ST-n, esetleg a PlayStation-ös *Rollage Stage II*-vel is próbálkoztál már.



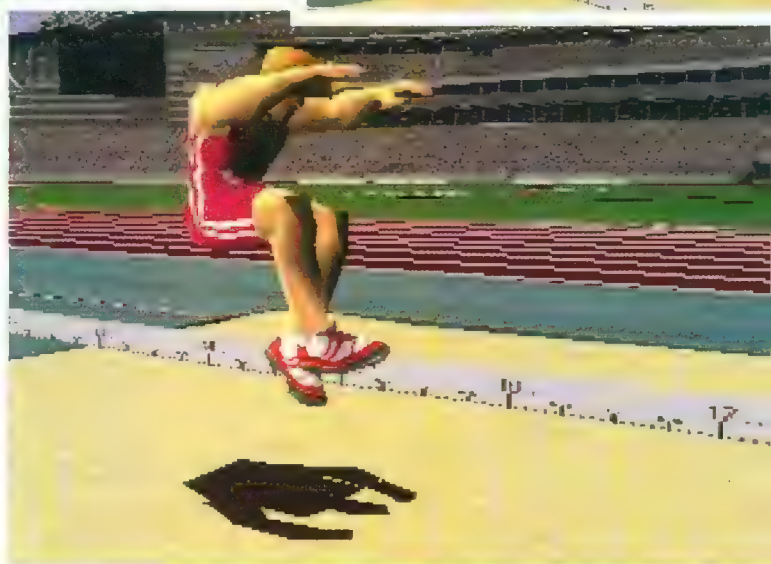
Sok olimpiai versenyszám a harcmezőről származik, mint például a gerelyhajítás. Hogy hogyan segít a harcmezőn a távolugrás előtti hármás nekirugaszkodás? Nos...

Ők még belevették volna a strandröplabdát, ami nekünk is tetszett, de ebből végül egy új, önálló játék lesz. A Sydney 2000 kifejlesztésére rendelkezésre álló időnkbe csak ennyi fért bele. Megvolt annak a veszélye is, hogy túl nagy lesz; ezért megnéztük

a NOB javaslatait, és némileg megnyestük a listát. A Sydney 2000 ennek köszönhetően az ő ötleteik, a saját elképzeléseink, a klasszikus sportágak, és néhány nagyon jól sikerült többjátékos versenyszám ötvözte.

A többjátékos mód a kulcsszó. Gyűrheted azt a két gombot, amíg az újaid letörnek, de sokkal élvezetesebb az egész, ha látod, hogy előbb a haverjaid ujjá jut erre a sorsra... Néhány sportág – ide tartozik a sprint – nyolcjátékosra készült, míg máshol a versenyzők egymást váltják.

A lényeg az alkalmazott irányítási módok kü-



„Ha toronymagas a moráloed, lehetségessé válik legyőzni egy olyan sprintert, aki papíron sokkal gyorsabb lenne”

lönbözősége, amely egyfajta kombinációja a *Track And Field*-es joypad-gyilkolásnak, és a *Summer Games* időzítéses és ritmikai módszérének. A sprint természetesen eszelős gombnyomogatás a cél; a lövészetben egy célkeresztet mozgatva kell agyagallambokra vadászni, míg a műugrásban a legszebb mutatványok az időzítésen és a pontosságon múlnak, a megfelelő időben összekuporodva, a megfelelő időben kiegyenesedve. Míg a többjátékos mód kimene-tele kizárólag azon múlik, ki sajátította el

ügyesebben a kezelési módszereket (bár a jobb játékosok esetében van lehetőség a nehezítésre), sokkal érdekesebb, ha az Olimpiai módban saját csapatot hozol létre. Ezek után csúcsmódbba hozott embereiddel a fölbe gyalulhatod cimboráid sportolóit a Head To Head módban. Minden versenyző kap képességszorzókat, a csapat összteljesítménye alapján, és az összes sportoló négy alaptulajdonsággal rendelkezik. Egy sprinter tulajdonságai például a sebesség, az alsó- és felsőtest ereje, és a morál; ez utóbbi mindenkinél ugyanannyi, és verseny közben a te képességeid, az ellenfél képességei, és a siker mértéke befolyásolják – ez pedig az adott versenyző szorzóra van hatással. Ha toronymagas a moráloed, lehetségessé válik legyőzni egy olyan sprintert, aki papíron sokkal gyorsabb lenne.

Az egyjátékos Virtuális Edzőterem mód mellett a *Sydney 2000* tartalmaz még egy Coaching (edző) módot is, ahol megtanulhatod az összes versenyszám mozdulatait: csak figyelj, ismételd a mozgásokat, és tanulj – ennyi az egész. Ahogy egyre jobban belejössz az adott sportág irányításába, Egyéni Rekordokat (Personal Bests) állíthatsz fel, amelyek sok versenyszám-

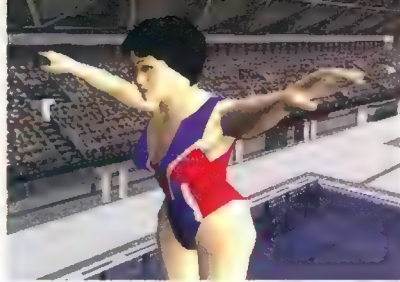
TOBB OLIMPIAI ESEMÉNYEK

- i.e. 776 – Az Ősi Olimpiai Játékok alapítása Olympiában, (a Peloponnészosz észak-nyugati csücskén elhelyezkedő Elis város egy része) A játékok minden negyedik évben kerültek megrendezésre. Az első olimpiai bajnok: Koroibos.
- i.e. 393 – A játékokat betiltja első Thaodosziusz római császár.
- 1887 – Pierre De Coubertin báró felveti az olimpiai játékok visszaállításának javaslatát. Már épp ideje volt.

- 1894 – Az ötletet elfogadják, és megalakul a Nemzetközi Olimpiai Bizottság (International Olympic Committee)
- 1896 – Athén, április. Az első modernkori olimpia, 13 nemzet 300 versenyzőjének részvételével (mind férfiak), kilenc sportág 43 számával. Első magyar aranyérem: Hajós Alfréd (úszás)
- 1908 – A negyedik modernkori olimpia, Londonban. Az első, ahol már van nyitűnnepség.
- 1920 – A Második Világháború idején bekövetkező „szünet” után Belgium rendezte az első olyan olimpiai játékokat, amin már nők is részt vettek

- (60 nő a 2,500 versenyzőből)
- 1936 – Berlin és a náci Németország először közvetíti az olimpiát, hogy fasiszta gondolatát terjeszthesse. Némileg alálása Hitler árja-filozófiáját, hogy Jesse Owens és még néhány afro-amerikai sportoló összesen 12 aranyérmet visz haza
- 1956 – Az első délen megrendezett (Melbourne) olimpiai játékok; az első záróünnepséggel.
- 1968 – Mexico City. Tommie Smith-t és John Carlos-t hazaküldik, miután díjuk átvétele közben rasszista (fehér-ellenes) kijelentéseket tesznek. Dick Fosbury

- bemutatja új magasugrási technikáját.
- 1972 – Palesztin terroristák szállják meg az olimpiai falut, megölnek két izraeli sportolót, és kilencet túszul ejtenek. A mentési kísérletben az összes tűz, öt terrorista, és két rendőr meghal.
- 2000 – Az első Sydney olimpia Szeptember 15-től októberig. 198 ország 10,000 versenyzője mérkőzik majd meg 28 sportágban. Vagy csak otthon ül a PSX előtt, és játszik a *Sydney 2000*-rel... A lényeg: Hajrá magyarok!



A sportágak
színe és a grafika
részletezése
aranyérmessé teheti
a Sydney 2000-t.
Ezért a fazonnak
például még helyre
a val.

„A csapatodat összemér- heted a barátaidéval a Head-To-Head módban”

ban „fantomversenyzőként” tűnnek majd fel, így mindig hajthatsz arra, hogy javíts a teljesítményeden.

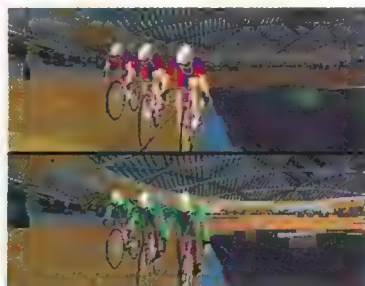
A Sydney 2000 írásakor az Attention To Detail brigádja a nevéhez méltó (odafigyelés a részletekre) munkát végzett – tanulmányozták minden helyszín alaprajzát, és 780 emulált kameraállást hoztak létre. A Brit Olimpiai Tanácsadói Testület atlétáit motion capture-olták a helyes és helytelen technikák bemutatásakor; például ha nem megfelelő ritmikkal küldöd a gombokat a sprintnél, a versenyző futása nem lesz hibátlan, például forgatja majd a vállait, vagy rázza a fejét. A BBC olimpiai stábjából Steve Ryder, Stuart Storey, és Paul Dickenson szolgáltatják majd a kommentárt; ez amellett, hogy segít megtudni, éppen mi folyik

a pályán, még tanácsokkal is szolgálhat a jobb teljesítmény eléréséhez. Sajnos azonban a valószínűség addig már nem terjed, hogy a valódi sportolók is bekerüljenek a játékba.

„A különböző Olimpiai Szövetségek az olimpia kezdete előtti második hónapig nem kötelesek bejelenteni, kiket neveznek be.” – magyarázta Nigel Collier – „A játék megjelenése előtti pillanatig így mi sem tudjuk, ki lesz ott. Még ha előbb megkapnánk a listákat, akkor is 32 ország egyenként 12 sportolójától kéne engedélyt kérnünk – ez pedig képtelenség. Mi is szeretnénk, ha a valódi sportolók szerepelhetnének a játékban, és szomorú, hogy erre nincs lehetőség. Hogy ezt ellensúlyozzuk, ki lehet választani egy adott országot, így végig lehet vinni a csapatodat a felkészüléstől az olimpiáig; vagy akár egy atlétára is koncentrálni-

hatsz, ha csak egy bizonyos versenyszámot akarsz megnyerni.”

Ami még kérdés lehet a Sydney 2000 augusztusi megjelenésekor, az az, hogy vajon a jelenlegi PlayStation kontrollerek bírják-e az ilyen játékok irányításának pusztító jellegét. A Daley Thompson's Decathlon hírdett joystick-gyilkos volt, és az ATD Warwick-i stúdiójában kipróbált 100m-es futás után összetörtnek és kimerültnék éreztük magunkat. Míg a Summer Games-ből teljesen hiányzott a Track And Field energikus hozzáállása, a Sydney 2000 minden igényt szeretne kielégíteni ügyességet, időzítést, sebességet, és pontosságot igénylő irányítórendszereivel; és mivel maguk az olimpiai játékok is erről szólnak, nagyon valószínű, hogy ez sikerül is neki. ■



A Sydney 2000 grafika bebizonyítja, hogy a PlayStation legszebb napjai még előttünk állnak. Az ATD minden egyes kis szilícium-darabkát a végsőig kihasznál, és ezáltal olyan látványvilágot biztosítanak, amely öt évvel ezelőtt még elképzelhetetlen lett volna.

WE ARE TRAINING



„Azt akartuk, hogy egyjátékos módban is élvezetes legyen,” – mondta Nigel Collier producer – „A Track And Field hatalmas élmény többjátékos módban, de a Konami nem figyelt az egyedüli játékosokra.” Így Nigel megtervezte az Olimpiai módot, ahol a legszimpatikusabb ország kiválasztása után a 12 atlétát indíthatod, mielőtt még nekiindulnál az igazi kihívásnak.

„Az egyjátékos mód így mélységet és fejlődési lehetőséget kapott, ahogy lassan olimpiai csapattá gyúrod a kezdetben gyengébb brigádot. Az edzőteremben eltöltött idő után az atlétáid gyorsabbak és erősebbek lesznek; ez azonban még csak a bennük rejlő lehetőség. Ezt meg kell valósítani azáltal, hogy jól szerepelsz a versenyeken is, ami szintén javítja a versenyződ statisztikáit; csak így érthetsz el valódi fejlődést nálad. Ezzel a következő szintre lépsz, és a játék újabb részeit nyithatod meg.”

Az ATD 20 edzőtermi gyakorlatot készített, néhányuk elengedhetetlen ahhoz, hogy sikert érjess el. Például Collier szerint a 100m-es sprint három összetevőből áll: „Először is, a startpisztolyra való reagálás sebessége, és az, hogy ne indulsz



hamar, vagy gyengén. A következők pedig maga a futás, ahol a lehető leggyorsabbnak kell lenni, ezenkívül még az időzítés és a ritmus is számít. Ez a három összetevő kell egy jó sprinthez.”

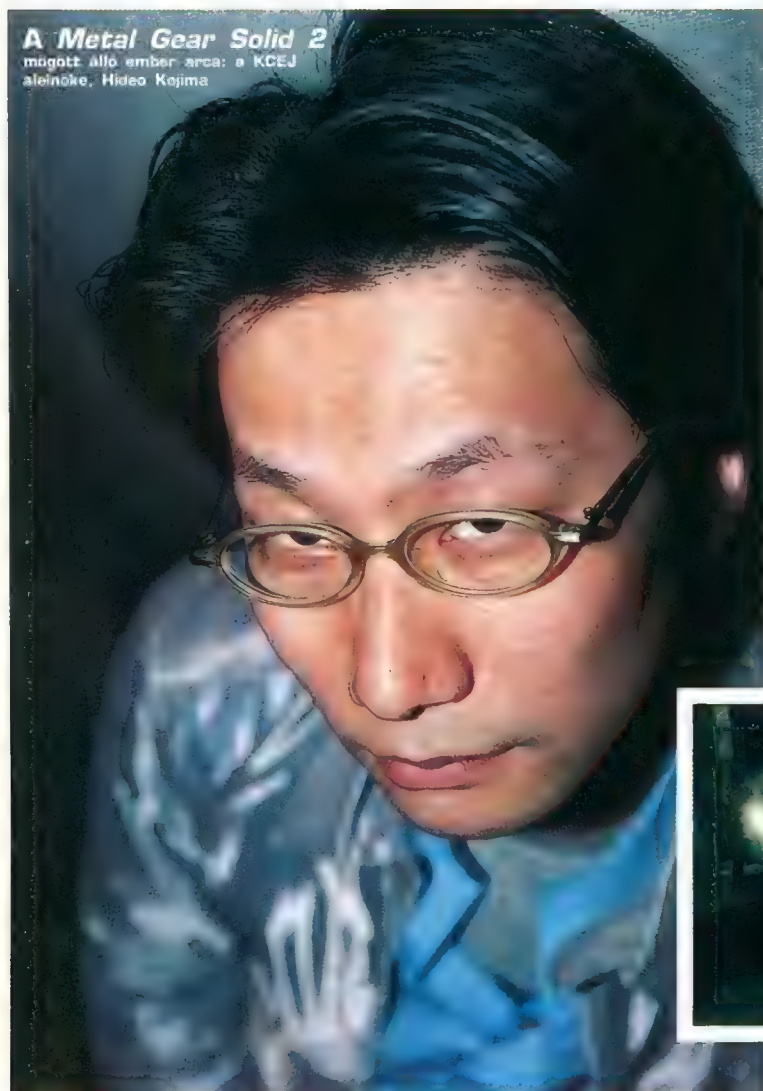
Az olimpiai mód kidolgozott és időigényes, nem csak magányos harc a 12 versenyszámban. Az amerikai versenyzőket választva kökeményen kell edzened, míg esetleg egy másik ország esetében kevesebb gyűrés szükséges.

Az ATD azt reméli, hogy ez a mód inspirálja majd az embereket a saját csapat felépítésére. Még arra is lehetőség lesz, hogy a brigádot elmentve egy cimborád sportolói ellen küzdj; és ha erősebb sprintert edzettél, nem is kell olyan kökeményen ütlegetni a gombokat.

Ha pedig a földre dőngöltek, úgy csinálhatsz, mint Karate Kid: add el néhány hétig, majd visszatérsz egy kis fordított dőngölésre...

METAL GURU

A JÁTÉK, AMELYRE AZ EGÉSZ VILÁG VÁRT. A JÁTÉK, AMINEK LÁTTÁN LEESETT A VIDEOJÁTÉK-IPAR ÁLLA AZ IDÉN MÁJUSBAN MEGRENDEZETT E3 KIÁLLÍTÁSON. A JÁTÉK, AMELYNEK A NEVE *METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY*, ÉS AMELY AZ ELSŐ JÁTÉK, AHOL MEGTUDHATJUK, HOGY VALÓJÁBAN MIRŐL IS SZÓL A PLAYSTATION2. A PSM LOS ANGELESBE UTAZOTT, HOGY EXLUZÍV INTERJÚT KÉSZÍTSSEN A *METAL GEAR* SZÜLŐÁTYJÁVAL, HIDEO KOJIMA-VAL, ÉS HOGY KÉPET KAPJON ARRÓL, HOGY MERRE IS TARTANAK A VIDEOJÁTÉKOK MOSTANÁBAN...



Május 11-e, csütörtök délelőtt 11 óra 59 perc, és a tőlünk közvetlenül balra álló úriember idegesnek tűnik. Körülötte hömpölyög a tömeg, akik hasonlóan izgatottan várják, hogy elkezdődjön a bemutató. Az ok? Azért jöttek ide, hogy láthassanak egy kilenc perces előzetest egy videojátékról. Ez egyébként a minden évben megrendezésre kerülő E3 show, a világ legnagyobb videojáték-kiállítás, de a szóban forgó videojáték igencsak messze esik a szokásostól; a *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty*-ről van szó, és az egybegyűltek már alig várják, hogy megtudják, miként is fest az a bizonyos Mr. Solid Snake a PlayStation2-n.

Eltelik a kilenc perc, és a tőlünk közvetlenül balra álldogáló úriember megkönnyebültnek tűnik. Emberek rázogatták a kezét, és csóválják a fejüket azon, aminek csak az imént voltak tanúi; és a mosolyuk elárulja, hogy nem csak a kiállítás legjobb bemutatóját látták, hanem valamit, ami örökre megváltoztatja a világ képét a videojátékokról.

Baloldalunkon álldogáló barátunk mosolyog, kicsit megfürdözik a dicséretokban, azután megindul a Konami stand VIP-részlegének irányába. Megkönnyebbülése nagy – tegnap még nem gondolta volna, hogy a játék bárkinek is tetszeni fog...

Menjünk csak vissza 19 órát, és láthatjuk, hogy a PSM épp most vett részt a *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty* világpremierjén. A sajtó kiválasztott tagjainak bemutatott kilenc perces anyag (minusz néhány másodperc – lásd a Premier-t) nem hagy kétséget afelől, hogy a jelenleg PlayStation2-re fejlesztett legjobb játékról van szó. Az egy viharos széllelkések ostromolta tankhajón játszódó előzetesben szerepel Solid Snake, egy egész osztagnyi katona, egy új női szereplő, Matrix-stílusú kamera-effektek, egy bizonyos „testvér”, szövevényes történet, 110%-os akció, rengeteg humor, hasonlóan lenyűgöző atmoszféra, és igen, egy marha nagy robot, ami a Metal Gear Ray névre hallgat.

Folytathatnánk még egy ideig – és ezt is tesszük a Tulajdonképpen Miről Is Van Itt Szó-ban, amit MOST olvass el – de elérke-



Íme, a világítás-effektek – Snake újból a kedvelt ládák közelében...

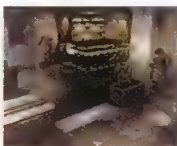
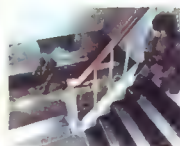
Metal Gear Solid 2

A férfi, a legenda,
a borosta... Solid Snake
visszatért PlayStation2-re,
és elég, ööö, gonoszul fest...





Csak a hétköznapi mókuserék. Örök, holttestek, és lövöldöző katonák...



TULAJDONKÉPPEN MIRŐL IS VAN SZÓ?

SOKAT MEGADNÁNK ÉRTE, HA TUDHATNÁNK, DE ITT VAN EGY PÁR TALÁL-
GATÁS ÉS RÉSZLET A METAL GEAR2 CSELEKMÉNYÉVEL KAPCSOLATBAN...

Mivel a játék még csak 10%-ban van kész, Kojima-san egyelőre nem ontja magából a játék történetével kapcsolatos információkat. Az interjúból kiderül, hogy pár évvel az első rész után járunk, a címből pedig tudható, hogy az új ellenségünk a Szabadság Fiai (Sons Of Liberty). A PSM megkockáztatja azt a feltevést, hogy az egy Amerika-ellenes szervezet (a játék egyik helikopterének oldalán egy szép nagy vörös csillag pompázott), akik felbékelték Revolver Ocelotot és talán Liquid Snake-et, hogy lopták el az előző részben szereplő Shadow Moses-i eset után fellelhető adatokat a Metal Gear Rexről. Ennek ered-

ménye az új Metal Gear Ray, és talán egy egész szakasznyi Metal Gear, akik a Szabadság Fiainak irányítása alatt állnak, és akiknek az a feladata, hogy megtámadják és elpusztítsák a korrupt amerikai kultúra központját – New York City-t. És itt lép színre Solid Snake, egy hatalmas leszámolás a Metal Gear Ray-jel és a Szabadság Fiaival (csak találga-tunk...), és egy csomó bonyodalom az új nő szereplővel – ő lenne a Szabadság Leánya?

Egyébként Kojima-san elhintette, hogy a játék foglalkozik „a digitális társadalom hatásai”-val. A játékról kiadott ismertetőben az áll, hogy „a fajok fejlődése a gének keveredésével

és a genetikai információk továbbadásával folytatódik. Akkor hogyan öröklődik a genetikai módszerekkel nem átvihető információ? Az egyén gondolatai, az élete; a kultúrák, a történelem. A természet törvényei miért nem érvényesülnek már? Kik vagyunk, hogy a digitális rögzítési módszereket már emberekre alkalmazzuk, beszédeket, zenét, képeket közvetítve? Ami még fontosabb, egyáltalán szabad-e ilyen dolgokat ilyen módon átadni? A MGS2 arról szól, hogy meg kell hagyni (át kell adni) a lelket (az emlékeket), és hogy milyen lesz a jövő generációk élete.”

Hogy mindez mit jelent? A tippetek ugyanolyan jó, mint a miénk, de

▶ zett az idő, hogy mikrofonvégre kapjuk az embert. A PSM csütörtök délelőtt már rövidebben beszélt Kojima-szannal, és a nap végén újabb ez alkalommal a Metal Gear szereplő- és környezettervező Yoji Shinkawa társaságában. Bár sok olyan dolog volt, amit Kojima nem volt hajlandó elárulni a szereplőkről és a történetről, a beszélgetés végére azért képet kaptunk arról, ami a videojátékok jövője lehet. Olvass tovább...

Miért New York?

(nevet) Talán nem az USA fővárosa, de mindenképpen a központja. Nem is csak az Egyesült Államok, hanem az egész világ kulturális és gazdasági központja. Ha találni akartunk Snake-nek egy várost, amit meglátogat, mindenképp New York-ra kellett gondoljunk.

Ez talán az amerikai kultúra és filmvilág iránti személyes érdeklődés miatt van így?

Az amerikai film, zene és könyvek a személyiségem egy része. A Metal Gear esetében úgy gondolom, ez a befolyás egy kicsit erősebb.

Térjünk rá a játékra. Mik a legfontosabb különbségek a Metal Gear 1 és 2 között?

Az egyik legfontosabb különbség a fellelhető ellenségek száma és az MI-jük – sokkal, de sokkal okosabbak, mint az előző rész zsoldosai. Több és okosabb ellenséggel, akik

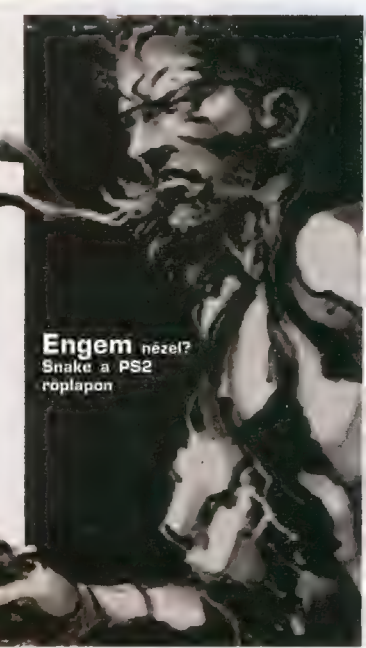
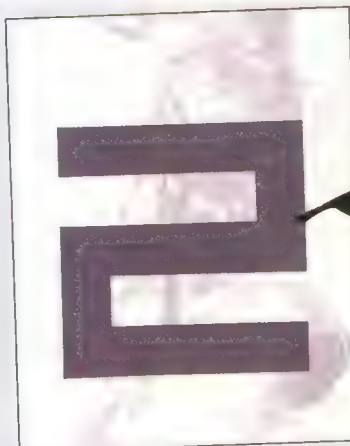
majd a Metal Gear Solid 2-ben vesznek körül, a feszültség sokkal nagyobb lesz.

A Metal Gear-ben mindig is keveredett az akció a hangulat mélységével.

Igen. A Metal Gear Solid 2 esetében azt szeretném elérni, hogy a játékos ott „érezze” magát – hogy érezze a teret a szereplők között, a levegőt, az atmoszférát, a hőmérsékletet, a párákat. Ezt nagyon nehéz elérni a számítógépes grafikával – minden olyan kristálytiszt, hogy szinte lehetetlen kifejezni valamit, ami nincs ott. Ennek eléréséhez rengeteg olyan effektet akarok használni, mint az elmosás, így az emberek képesek lesznek érzékelni a távolságot, a levegőt... azokat a dolgokat, amiket nem látsz a videojátékokban. Ahhoz, hogy az előbb említett dolgokat megvalósítsuk, a PlayStation2-s Emotion Engine számítási képességeinek nagy részét használnunk kellett.

Úgy tűnik, hogy a hangulat a kulcsszó – a hangulat pedig eddig minden leginkább a lopakodás körül forgott. Ezt már számos egyéb PlayStation játék megpróbált azóta.

A lopakodás a többi játékban különbözik attól, ahogy én elképzelem. Mások játékaiban azt látom, hogy a lopakodás szerepe az, hogy a karakter elbújhasson, és ezután öl-hessen. Amit a saját játékomban megpróbálok megvalósítani, az az, hogy a főszereplő elrejtőzzön, és simán tovább menjen. Hogy



ha Kojima darabja a genetikára, a DNS-re, az emlékekre, a digitálisan tárolt adatokra, és az igazságok és hazugságok keverékére koncentrálna, erősen számíthatunk arra a bizonyos testvérré - vagy kettőre...

A Metal Gear Solid 2 esetében azt szeretném elérni, hogy a játékos ott „érezze” magát – hogy érezze a teret a szereplők között, a levegőt, az atmoszférát, a hőmérsékletet...

...akadjon, de ne kelljen az ellenfelekkel mindig megküzdenie.

...ez egyik dolog, ami nyilvánvalóvá vált a napi premieren, hogy a bemutató nagyon hasonlított egy mozi-előzetesre. Azaz, hogy a PlayStation2-vel szinte mozi-filmet lehet készíteni, a filmre vitt Metal Gear gondolata megvalósulni látnak?

...ennek a Metal Gear-nek, amire én vágyom, kéne lennie, mert számomra a Metal Gear azt jelenti, hogy körbeszállhatsz, azt csinálhatsz, amit akarsz – az interakció a kulcsszó. Én mindössze ennyit akarok. Ha egy hollywoodi rendező szeretne egy Metal Gear mozifilmet készíteni, hát én benne vagyok, de egyébként nem nagyon érdekel a dolog. Számomra a Metal Gear egy játék.

...engeteg humor szerepel a bemutatóban. (evet) Igen, lesz egy csomó mulatságos dolog a játékban. Én Japán nyugati részéről jövök – a Kansai körzetből. A Kansai



Ezt nem én mondtam...
Kojima-szan olvassa az interjú szövegét, mindent tagad

nagyon híres arról Japánban, hogy ontja magából a komikusokat. A véremben van, csinálnom kell ezeket a poénos dolgokat. Még a nők is humoristák az utcán. Hogy miért? Nem tudom – talán csak kevesebb dolgom van, és szeretnek viccelődni.

Dél előtt 11 óra 59 van, és Kojima-szanak randija van a Konami-stand első részével. Csatlakozunk hozzá, hogy másodszor is megnézhessük a filmet, majd 5 órakor újra összefutunk. Valahogy még mindig lelkesnek és megkönnyebbültnek tűnik, hogy a nap jól sikerült, és nem sokára véget ér.

Mióta néhány órával ezelőtt utoljára találkoztunk, a bemutatót hatszor játszották le. Milyen volt a reakció?

Nos, úgy tűnt, tetszik nekik! És hogy boldog vagyok-e? Hát persze!

A játék mozifilm-szerűségéről már beszélünk korábban – ezt tovább erősíti a hanganyag, amelynek megírására Harry Gregson Williams-t kérték fel (ő szerezte az Enemy Of The State és a The Rock zenéjét is). Mik a tervei a Metal Gear 2 hanghatásait illetően?

Egy dolog van, amit eddig még egy játékunkban sem tudtunk elérni, és amit most

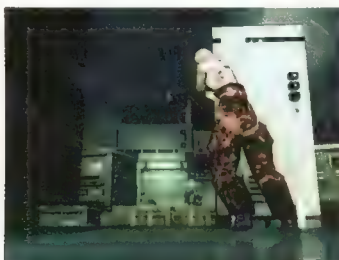
megvalósítottunk. Itt van ez a szám, ami végig hallható a játékban, és változni fog a játék folyamán. Most nem azt akarom mondani, hogy más dallamot hallasz majd, hanem maga a megszólalás változik majd attól függően, hol tartasz. Például hogyha Solid Snake szorult helyzetben van, csak az ütősök lesznek hallhatóak. Olyan, mintha egy nagyzenekar játszana közvetlenül a játékos mellett; minden alkalommal, mikor Snake új ellenfelekkel néz szembe, nehéz szituációba kerül, egy bazi nagy fegyvert lőbáló ellenséggel találkozik, vagy akármi, ugyanaz a dallam más hangszerelésben szólal meg.

Egy másik fontosabb újítás az első személyű mód bemutatkozása. Ez már szerepelt a MEGS: Integral-ban is (a Metal Gear kiegészítő-lemez), de az európai, Special Missions elnevezésű verzióból kimaradt. Ezzel mik a tervei?

Először is, nem lehet első személyű módban mászkálni – ezt csak külső nézetből teheted meg. Ennek ellenére lőni például lehet. Ennek az az előnye, hogy bárhová célózhat – a fejre, a karra, a csipőre, a lábra, akárhová. Ez lehetetlen a harmadik személyű módban, amikor hogyha megpróbálsz valakit lelőni, mindig a gyomrára célzol. Azáltal, hogy az első személyű módban tetszőleges helyre célózhat, képes vagy lelőni egy teaszcsészt az asztalról, meg ilyesmi. Megcélozhatsz egy csövet a kívánt helyen, hogy aztán a kívánt irányba csapjon ki belőle a gőz.

A bemutatóban Snake egy csőre célzott, és úgy tűnt, azért teszi ezt, hogy elvakítsa az ellenfelet, mielőtt kilőné őket.

Nos, a játék tulajdonképpen befejezhető az Első Személyű Mód használatának teljes mellőzésével is. Azonban ha taktikázni



A tankhajó részlete
...sségi szintje egyszerűen hihetetlen. Ne feledd, a háttér minden egyes darabja interaktív, és bármikor darabokra lőhető



A BEMUTATÓ

A PSM ELRUCANT, HOGY MEGNÉZZE A METAL GEAR 2 BEMUTATÓJÁT; ÍME A FILM MINDEN EGYES KÉPKOCKÁJÁNAK A LEÍRÁSA...

Míg az E3 közönsége a Metal Gear 2 filmet csak csüörtökön láthatta, a PSM elég szerencsés volt, hogy az Universal Studios egyik hangrögzítő helyiségében nézhesse végig az előző napon. A bézs színű öltönybe bújt ember azt mondta, hogy már „alig várja” az E3 show-t, ahol éveivel ezelőtt az első Metal Gear olyan hatalmas sikert aratott. „Visszatértem” – jelentette ki elégedetten, mielőtt bemutatta volna új kreációját. Íme a közvetítés a film minden másodpercéről. Ne feledd, csak az első öt másodpercen hűlő hó számítógép generált animáció – az összes többi jelenet a játékból származik...

0.00 „A következő ELŐZETES minden KÖZÖNSÉG számára hozzáférhető a KONAMI Játékszoftverek határozata alapján”. Már most olyan, mint egy filmkötet.

Nem rossz.

0.16 Hó kavargó a viharos éjszakai égbolt előtt. Szép.

0.23 „Itt Snake. Octagon, hallasz engem?” IGEN! „Igen, itt vagyok. Hallak, Snake.” – válaszol Octagon (Hal Emmerich)

0.30 „Megvárattalak, ugye?” – mondja Snake. Egy tankhajó úszik a képhe. „Már a behatolási ponton vagyok.” – viharos szél fúj – „Shadow Moses után a Metal Gear technológiájáról szóló információkat a feketelistán áruzták, ugye?” Hmm, kezd érdekessé válni.

00.43 Snake leérkezik az időjárás viszonylagosától megkínzott tankhajó fedélzetére; a testéről szikrák pattognak, mint Amie-éről az első Terminátor-ban. Keményen néz ki. „Es Metal Gear epigonok öznik el a Földet.” (egyébként az epigon jelentése leszámított, utód) Octagon folytatja: „A Metal Gear többé már nem csak egy különleges fegyver. Az új modellt arra tervezték, hogy maga is harcoljon. Információink vannak arról, hogy titokban szállítják őket.” Snake felgyenesedik, az eső az arcába csap és terlep-ruháját is teljesen átáztatja. „Rögtön tudtam, hogy nem lesz ez olyan egyszerű...”

01.03 A zene csúcsponthoz érkezik, ahogy az eső a tankhajó oldalát veri. Felharsan egy hang: „Shalashaska leszállt.” Várjunk csak, ez nem az a név, amelyik... Helikopter érkezik, tele terepszínű ruhás és infraszemüveget viselő katonákkal. „Lemegyek a rak-terbe. Hogy haladtok?” „A felső fülkét foglaltuk el.” – válaszolja egy Mei Langere erősen emlékeztető hang. „El fogják foglalni?” – kérdi még Octagon. Foto-realistikusan modellezett katonák haladnak sötétben, mesterlövész-puskákat célra tartva, torkokat nyesegetve. „Az irányítórendszer kell nekik.”

01.19 „Ha megvan, elsüllyesztjük a hajót.” Katonák öznik el a hajót, a puskás zsoldosok szakértő módon átvizsgálják minden sarkot és beugrót. „Kü irányítja?”

01.23 „Csak neki van VR kiképzése. Ő lesz az.” De ha Snake beszél, vajon kirol van szó?

01.25 „Mit terveznek? Nekünk annyi, ha a Metal Gear a kezükbe kerül” Aha, talán azok a katonák lennének a Szabadság Fiai? (Sons Of Liberty)

01.34 „Azt ígérted, hogy ezután az akció után kilépsz az egységből.” – mondja Snake. Még több katona ereszkedik le a helikopterekől, a köteleik valószínűleg lengenek a szélben. „Ez az egység a családom. Sehol máshol nincs helyem.”

01.37 „Ez egy szabad ország.” Nos, a fedélzetén található katonákat figyelembe véve már nem az. Ahogy a villám beleszap a hajóba, és esőcseppek zúdulnak a kamera len-

A halál, rovarformában...
Bemutatjuk Metal Gear Ray-t, teljes szépségében.



► akarsz, szétlőheted az ellenség rádióját, mielőtt még több hasonszörűt zúdítana a nyakadba – és működni is fog. A videofelvételen az egyik katona szétlőtte a lámpát, mert infra-szemüveget viselt. Ez már tényleg taktikázás, és erre Snake ugyanúgy képes. Ha éppen Snake-nél van szemüveg, és az ellenség-nél nincs, megteheti. Ez nem lenne lehetséges a harmadik személyű módban, mert nem lehetne a lámpára célozni.

A háttér megsemmisíthetősége egy interaktív világot sugall – egy olyan világot, ahol az irányítás a játékos kezébe kerül, és ő dönti el, hogyan akarja végigvinni a játékot.

Pontosan. A legjobb dolog a Metal Gear Solid 2-ben az, hogy megvan rá a szabadságod, hogy azt csinálj, amit akarsz, és úgy, ahogy akard. Tehát a válaszom: igen.

Ez azonban megváltoztatja a játék rendezőjének szerepét. Ezek után már csak világokat, és nem játékmotort tervez?

Nem igazán. Biztosítom a környezetet,

ugyanakkor azonban egy olyan cselekményszál is, amelyet a játékosnak nagyjából követnie kell. A játékosnak módjában áll eldönteni, milyen gyorsan akar végigmenni a játékon. Még mindig én találom ki a történetet, és én mondom meg, hogy a játékosnak itt vagy ott ezt vagy azt kell csinálnia; még mindig én vagyok a rendező.

Mekkora a PlayStation2 szerepe abban, hogy létre lehet hozni a videojátékoknak ezt az új, interaktív, mégis mozizerű stílusát?

Itt nem igazán a gép képességeiről van szó. Ami fontos, az az, hogy képes lesz DVD-videofilmeket is lejátszani. Egy csomó olyan ember válik majd játékoská, akik szeretnének filmeket nézni – akár régieket is – ugyanakkor játszani is. A jelenlegi piacon nincs olyan játék, amely megfelelné az igényeknek. Az én játékaim mozi-szerűek, és valószínűleg kielégítik ezeknek a mozi-járogóknak az igényeit. Ennek a rétegnek mindig is ilyen játékok kellenek majd, és ezt felismerve a többi cég is áttál az ilyen programok készítésére is; ezáltal a videojáték-ipar a következő szintre lép.

Itt az ön saját céljairól van szó.

Pontosan ezekről szeretnék beszélni. Tudom, hogy látvány szempontjából sosem lehetünk jobbak, mint a mozifilmek – a mozi mindig jobb lesz – de én nem is erre vágyom. Az én dolgom az, hogy játékokat készítsék. Mi



CURRICULUM VITAE

KI IS TULAJDONKÉPPEN EZ A KOJIMA GYEREK?



1963: Született augusztus 24-én, Stagaya, Tokió.

1966: Három évesen Kobe-ba költözik, itt tölti el fiatalokora hátralevő részét. Az iskolában elkezd 8mm-es filmfelvételeket készíteni, és történeteket írni.

1986: Huszonhárom évesen Kojima csatlakozik a Konami-hoz, játéktervezőként.

1987: Megtervezi, forgatókönyvet ír, és megrendezi az MSX-es Metal Geart. A játékosokat lenyűgözi az innovatív hozzáállás, a drámai forgatókönyv, és a részletes világkép, ezek mindegyike addig ismeretlen volt az akciójátékokban.

1988: Megtervezi, forgató-

könyvet ír, és megrendezi a Snachtet, egy Blade Runner-Monkey Island keverék grafikus kalandjátékot PC-re, MSX-re, és MegaCD-re.

1990: Megtervezi, forgatókönyvet ír, és megrendezi, és megírja a Metal Gear 2: Solid Snake-t, megint csak MSX-re.

1994: Megtervezi, forgatókönyvet ír, és megrendezi a Policenauts-t, egy meches Snacht-folytatást PC-re, MegaCD-re és PlayStation-re (csak Japánban).

1998: Az áttörés. Megtervezi, forgatókönyvet ír, és megrendezi a Metal Gear Solid-ot PlayStation-re – egy játék, amely mellett, hogy bemutatja a lopakodást a videojáték-iparban, több, mint 5.5 millió példányban kelt el világszerte (2000 márciusi adat). A PS1-től 10/10-t kap. Hmmm....

1999: A KCEJ alelnöke lesz. Most már ő felügyeli az összes KCEJ-játékot, mint például a Drum Mania és a Guitar Freaks PlayStation-verziót.

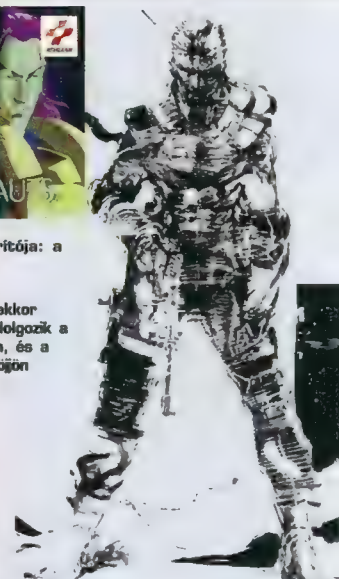
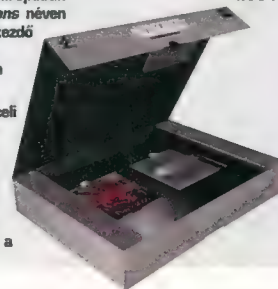


Kojima-szan két előző játékának borítója: a Snacht (1988) és a Policenauts (1994)

1999: Megtervezi, forgatókönyvet ír, és megrendezi, és megírja a Metal Gear: Integrált, ami egy kúdeslemez (Európában Special Missions néven adták ki). A kezdő intrót Kojima PlayStation2-n készítette.

2000: Produceli és megtervezi a Metal Gear 2: Babel-t GameBoy-ra, de emellett jóval nagyobb ást tartogat a

kabátjában – már ekkor több, mint egy éve dolgozik a Metal Gear Solid 2-n, és a Z.O.E-n. Hát akkor jön 2001...



SNAKE örököl a Metal Gear korlátozott példányszámban megjelent kiadása fölött

ek lehetnek moziszerűek, az igazi külön-
esség egy játékban az, hogy játszhatok vele
tehát interaktív. Ha ezt kerek egészként
emlédek, akkor mozifilm-közelit élményt
újtok, azonban teljes interaktivitással –
pedig egy olyan játék, amelyik jobb a
mozifilmnél. Erre törekszem.

jobb a mozifilmnél”. És itt jönnek
be az Internet adta lehetőségek.
(evet) Nos igen, ez is elképzelhető.

szélszűnk akkor a *Metal Gear Solid 2*
történetéről (lásd a Tulajdonképpen Miről
Van Itt Szó? hasábot). A sajtó száma-
kiadott röplapon az áll, hogy a játék
figyelmeztetés a digitális társadalom kö-
vetkező generációjára hagyunk, digitális. Ze-
ne a CD-ken, filmek a DVD-ken... Ez csak
számítógépes tárolóhely, tehát az átadás di-
gitálisan történik. Szerintem az ehhez kap-
csolódó kérdések egyike az, hogy át kell-e
adnunk ezeket a dolgokat a következő gene-
rációnak; véleményem szerint mindenképpen.

Ezt a mélységet és részletességet a játék
fizikájában is fel lehet lelteni – és most
nem csak a főszereplőről van szó, hanem
a háttérrekről is.
Ahelyett, hogy arra használnák a gép pro-
cesszorának erejét, hogy minden egyes haj-
szálát, pórust, vagy ráncot megrajzoljunk,
inkább arra koncentráltunk, hogy egy olyan
realisztikus világot hozzunk létre, ahol a fi-
zika törvényei mindenre vonatkoznak; és ezt
ki is lehet használni. Egy olyan 3D-s világot
készítettünk, ahol „érezhető” a levegő, a
hőmérsékletet, a párat – mindent.

Ami azt eredményezi, hogy a hagyomá-
nyos joypad-os irányítási rendszer már
elavulttá válhat. A SCEA külsős kutató-
sainak és fejlesztéseinek alelnöke, Phil
Harrison elárulta, hogy a Sony laboratóri-
umaiban már dolgoznak a hangfelismerő
rendszeren.

Szeretnék az egyik játékunkba beépíteni a
hangfelismerést; ez nagyon illene a *Metal*
Gear-hez. Mondjuk egyszerűen hívni lehetne
Codec-et a Commlink-en keresztül...

Addig is, a rendelkezésükre áll az új Dual
Shock 2, új, analóg érzékenységi gomb-
jaival. Használja ezeket a *Metal Gear 2*?
Igen, használja majd az összes gombot, hi-
szen így működik. Ha gyorsan akarsz menni,
gyorsan nyomd le a gombot. Ha lassan
akarsz célozni, lassan. Ha gyorsan akarsz
kúszni, gyorsan mozdítsd az analóg kart –
de ha gyorsan kúszol, zajt csinál, és az
ellenség meghall. Kinézhetek mondjuk egy
sarkon, ha szép lassan mozdulsz, vagy ha az
ujjad a tűzgombon tartod, jobb, ha nyugod-
tan engedted vissza, nehogy véletlenül elűssd
a fegyvert.

Nem csak a hagyományos fegyvereket le-
het majd használni. Tegnap arról volt
szó, hogy szerepelnek majd kábító-nyilak
is, valamint hogy lehetséges lesz

„Egy játék, amely mozifilm-közelit látvány- nyal szolgál, viszont teljesen interaktív – nos, egy ilyen játék jobb lehet a filmek- nél; és én ezt próbálom megvalósítani.”

venc témákról – az emlékek átörökítése,
és a „menekülés a korlátozásoktól
(DNS)” (az első *Metal Gear Solid*
témája)?

Én úgy vélem, nagyon fontos, hogy átadjuk
az emlékeket. A játékhoz visszatérve ez úgy
jelenik meg, hogy a legtöbb dolog, amit a
következő generációra hagyunk, digitális. Ze-
ne a CD-ken, filmek a DVD-ken... Ez csak
számítógépes tárolóhely, tehát az átadás di-
gitálisan történik. Szerintem az ehhez kap-
csolódó kérdések egyike az, hogy át kell-e
adnunk ezeket a dolgokat a következő gene-
rációnak; véleményem szerint mindenképpen.

Ezt a mélységet és részletességet a játék
fizikájában is fel lehet lelteni – és most
nem csak a főszereplőről van szó, hanem
a háttérrekről is.

Ahelyett, hogy arra használnák a gép pro-
cesszorának erejét, hogy minden egyes haj-
szálát, pórust, vagy ráncot megrajzoljunk,
inkább arra koncentráltunk, hogy egy olyan
realisztikus világot hozzunk létre, ahol a fi-
zika törvényei mindenre vonatkoznak; és ezt
ki is lehet használni. Egy olyan 3D-s világot
készítettünk, ahol „érezhető” a levegő, a
hőmérsékletet, a párat – mindent.

Ami azt eredményezi, hogy a hagyomá-

nyos joypad-os irányítási rendszer már
elavulttá válhat. A SCEA külsős kutató-
sainak és fejlesztéseinek alelnöke, Phil
Harrison elárulta, hogy a Sony laboratóri-
umaiban már dolgoznak a hangfelismerő
rendszeren.

Szeretnék az egyik játékunkba beépíteni a
hangfelismerést; ez nagyon illene a *Metal*
Gear-hez. Mondjuk egyszerűen hívni lehetne
Codec-et a Commlink-en keresztül...

Addig is, a rendelkezésükre áll az új Dual
Shock 2, új, analóg érzékenységi gomb-
jaival. Használja ezeket a *Metal Gear 2*?
Igen, használja majd az összes gombot, hi-
szen így működik. Ha gyorsan akarsz menni,
gyorsan nyomd le a gombot. Ha lassan
akarsz célozni, lassan. Ha gyorsan akarsz
kúszni, gyorsan mozdítsd az analóg kart –
de ha gyorsan kúszol, zajt csinál, és az
ellenség meghall. Kinézhetek mondjuk egy
sarkon, ha szép lassan mozdulsz, vagy ha az
ujjad a tűzgombon tartod, jobb, ha nyugod-
tan engedted vissza, nehogy véletlenül elűssd
a fegyvert.

Nem csak a hagyományos fegyvereket le-
het majd használni. Tegnap arról volt
szó, hogy szerepelnek majd kábító-nyilak
is, valamint hogy lehetséges lesz

Nem csak a hagyományos fegyvereket le-
het majd használni. Tegnap arról volt
szó, hogy szerepelnek majd kábító-nyilak
is, valamint hogy lehetséges lesz

AZ ELŐZETES FOLYTATÁSA...

csésébe, Snake lábraáll, a lépései látványos
csobbanásokat gerjesztenek, ahogy megindul
a fedélzetén.

01.52 Snake elkezd a sarkokon kúszni, a
teste tökéletes anatómiával modellezve. Mi-
előtt nekítádná ellenfelének, a meglepe-
téstől leesik az álla, aztán összeszedi ma-
gát, az mellesleg hihetetlenül látványos. Ek-
kor elkezd kúszni; az eső a testét csapko-
ja, apró cseppek pattannak le a ruhájáról.
Olyan, mint egy filmlámpa...

02.04 Snake felpakodik a lépcsőn, és egy
villám fénye árnyékokat vet az egész hajón.
A fenébe is, az tényleg egy mozifilm-előze-
tes.

02.18 Az örök zseblámpákkal keresik
Snake-et.

02.25 Ismét hozott az orvlövész-módban.
Egy gyors váltás harmadik személyű nézet-
re, és látni, ahogy a kommandó-ruhába
bújt szoldos megkapja a maga kábító-nyil-
adagját. A szokásos ZZZK megjelennek a
feje fölött; a rosszú elalszik.

02.38 Hol van Snake? A kóriát mentán lóg,
hogy elkerülje az örök keresőlámpákat. Csak
egy gyors ugrás, és már el is tűnt.

02.55 Még több moziszerű kameraállítás, és
film noir-os árnyékok, ahogyan Snake felfele
halad. Végigpakodik a folyosón; egy közel-
képen jól látható masszív izomzata, és az
árnyékok, amelyek a világításnak megfelelően
mozognak. Egy ór közelit, de Snake elrejt-
tözik, mielőtt még észrevenné. Ór el.

03.14 És hello, Snake. Beleütökök egy ör-
be, aki egyből megadja magát, és reszkete
várja a kegyelmet. Hogy Snake könyörületet
gyakorol? Mos, inkább egy csinos kis ál-
last és egy szép csipődobást gyakorol...

03.22 A hajón berendezett laboratóriumban
vagyunk, Snake-nek el kell osonnia. Üres töl-
tényhüvely elődobva, az ór figyelme elterelése,
ezután pedig egy ugrás és egy gyönyörű gu-
rulás következik. Az ór semmit sem vesz
észre, és megjelennek a feje körül a szoká-
sos kérdőjelek.

03.50 Némi kutatás után Snake rálel egy
halott emberre az egyik szaktérnyben.
Visszateszi, aztán elrejtökök, egygel mellette.
Az első személyű nézetben jól látható az öt
kereső örök. Felfedezik, és fejük fölött meg-
jelenik az első felkiáltójel, némi riadóhanggal
kísérve.

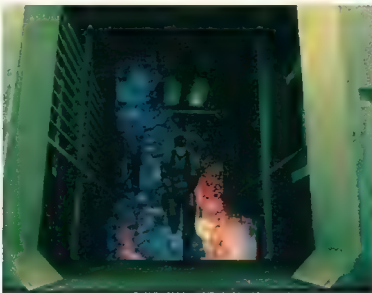
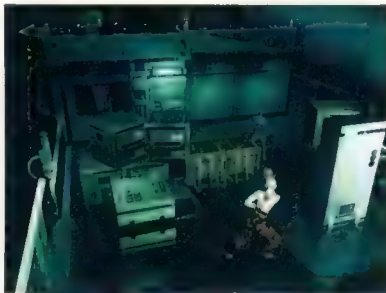
04.20 „JG az?” – kérdezi egy ór. A válasz?
Csak egy kövcs az arcába, a felismerés vég-
ső pillanatát követően. Tiszta Kriminális.
Hogy ki a magányos fegyveres? Egy pisz-
tolyt lőbál öregember, terepaszínú ruhában,
és hosszú esőkabátban, ami mögött jól lá-
tható a szürke lófarok. „Bajtárs, elszűlyedsz
az Ezredessel együtt...” – morogja, mielőtt
eltűnne a képből. Igen, Shalashaska-t láttuk
– avagy Revolver Ocelot visszatérést!

04.42 „Annak idején a MGS megváltoztatta
a világ játékait” – olvasható a képernyőn fe-
ketre alapon fehér betűkkel. Egy nő szereplő
válk láthatóvá. Rövid, szürke frizúrája van,
mellényt, és katonai nadrágot visel. Van ná-
la néhány kés is... Snake kiemelkedik né-
hány megjelenő láda mögül, és célra tart. A
nő elhajítja a kését, amely *Matróna*-stílusban
hőhullámot hagy maga után. Snake elkerüli
a pengét, és ahogy új ellenfele másik kés
húz elő. Pisztolyt ránt.

05.01 „És most a világ változtatja meg a
MGS-t.” Vágás. Örült akció, Snake ürit ki
nem kevés tárat az öt üldöző infravörös
szeművegbe bűt katonákra. Snake ekkor
első személyű módra vált, és kívüli a jobb
oldalukon található csövet, és a gőz elvaki-
ja őket, ezáltal könnyű célponttá válnak. Tö-
kéletesen interaktív háttér, intelligens já-
tékmenet. Jövünk már...

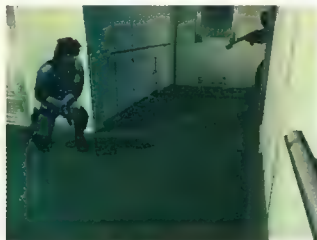
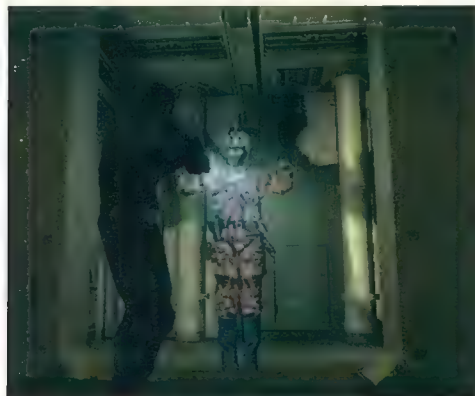
05.19 „Nesze!” Hölgyismerősünk egy apró
bombát hajt Snake felé, aki éppen néhány
láda mögött kuporog. Egy állvány leszakad,
és elszabadul; ekkor egy harmadik- és első
személyű lövöldözés kellős közepébe csöppe-
nünk, végül Snake lerohan, és eltűnik.

05.43 A katonáknál most már golyóálló ple- ▶



Vess egy pillantást az Elő-
zetes hasábra, és aztán ke-
resd meg a szöveghez tartozó
képeket. Igen, balra fönt a
Szabadság Leánya látható

Metal Gear művészeti vezetője, Yoji Shinkawa. Jól néz ki, és jól is
élti magát...



Snake és a katonák, örök, korlátok, plexik, folyosók, és robot-árnyak



► végigmenni a játékon úgy, hogy bárkit is megölne a játékos.

Most leginkább erre koncentrálok. Persze, lesznek új fegyverek. Néhányuk valójában is létezik, néhány pedig a mindenhol látható fejlett technológián és a képzeletünkön alapszik.

A kábító-nyilak... ha első személyű módban használok őket, eldöntheted, hogy az ellenség milyen gyorsan ájuljon el. Ha például lábon lövöd, még egy ideig szédeleg majd, de...

Igen, így van. Ha szíven lövöd, azonnal összecuslik.

Egy kérdés Mr. Shinkawa-nak (a Metal Gear Solid 2 karakter- és környezettervezője): az új Metal Gear Solid nagyon élő, nagyon rovarszerű...

Az első Metal Gear-ben azt akartam, hogy a Metal Gear Rex inkább dinoszaurusz-szerű legyen, de a gép korlátai nem tették lehetővé a túl sok poligont; még a mozgás is nagyon robotszerű kellett legyen; szögletes és szaggatott. A PlayStation2 segítségével növelhető volt a poligonok száma, és azáltal, hogy az éleket lekerekítettük, az egész sokkal inkább úgy néz ki, mint egy szörny. Nem dinoszaurusz, hanem egy igazi szörny. Szerintem ez komoly fejlődés – a dinoszaurusz helyett szörny.

Nagy kihívás lehetett Snake megtervezése PlayStation2-re.

Alapvetően hasonló úton járok, mint az első részben. A Metal Gear 1-ben a modellekhez használt poligonok azt eredményezték, hogy nem volt szemük, fülek, szájuk, vagy orruk. A Metal Gear Solid 2-ben azonban – a gép poligon-kezelési képességeit is tekintetbe véve – látható lesz az orr, a száj, a szem; minden.

Milyen részletességre számíthatunk?

Képes lesz mimikára, például meglepett arcot vágni. Amikor bajba kerül, az látszik majd rajta, hogy „Úristen!”.

A borítótér alapján úgy vettük észre, hogy a karakter megváltozott.

Eltelt néhány év az első rész óta. Most már szakállas, egy kicsit szakadt, de nagyon komoly lesz!

Visszatérünk Mr. Kojima-hoz. Ez a magasztos részletesség hogyan befolyásolja majd a játékmódot?

Mikor Snake kitekint egy fal mögül, és egy ellenség áll előtte, meglepettnek tűnik majd. Mivel Snake arca csak a képernyő kis részét foglalja el, ezt először talán senki sem veszi majd észre, de mivel mindig látod majd, szépen lassan elkezdesz rá odafigyelni. Meg lehet majd állapítani, hogy az arca sokszor megváltozik – csak közelíts rá, és egyből láthatóvá válik – de ez nem szolgál semmilyen paraméterként, és nem ad semmiféle kiegészítő információt.

VAN VALAKINEK KÉRDÉSE?

A KÉRDEZZ-FELELEK SZEKCIÓ VÉGIGNÉZTE A FILMET, ÉS A LEVETÍTÉSE UTÁN (LÁSD A BEMUTATÓ HASÁBOT) A SAJTÓ TAGJAI KÉRDÉSEKKEL ÁRASZTOTTÁK EL KOJIMA-SZANT. ITT OLVASHATÓ A TÁJÉKOZTATÓ LEÍRÁSA, MEG NÉHÁNY IDIOTA KÉRDÉS (ÉS VÁLASZ)...

előző Metal Gearben mindig Snake küzdött egy katonával. Most azonban sokkal több ellenséggel kell majd szembenéznie. Lesz egy osztagparancsnok, aki parancsokat osztogat, az alapján, hol van Snake, és hogy milyen fegyvert használ éppen... elég összetett az MI-rendszer, amin dolgozunk.

Vannak új fegyverek? Voltak katonai tanácsadók ezzel kapcsolatban? Az egyik új fegyver a kábító-nyíl. Ha okosan használsz, és ügyes is vagy, anélkül mehetsz végig a játékon, hogy bárkit meg kellene ölnöd. Ahogy a legutóbbi játék esetében is, eltöltöttünk egy pár napot Motoseda Morival, a katonai szakértőnkkel, aki meglátogatt minket, és adott néhány tanácsot a behatolási technikákkal és a különleges egységekkel kapcsolatban, valamint arról, hogyan kell egy területet becsérkészní, és meg tudni, van-e ott valaki.

A játék CD-n vagy DVD-ROM-on jön ki? A PlayStation2 hálózati lehetőségeinek figyelembevételével készült?

(A DVD-s kérdésre) Lehet. A hálózati lehetőségekről csak annyit, hogy egyelőre még semmit sem jelenthetünk ki, de természetesen figyelembe vesszük a fejlesztés során. Valami azért biztos lesz...

A keménypapír-doboz vizuális teremtés majd? Nem is egy!

A Metal Gear 2 készítése során mennyire vették figyelembe a játék- és filmipar közelségét? (Ööö... ez volt a mi kérdésünk...) Én személy szerint imádom a mozifilmeket, és ahogy azt valószínűleg tudják is, a mozi a hobbim. Mivel úgy nőttam fel, hogy sok filmet láttam, az észrevehető lesz a MGS-ban is.

Mióta fejlesztik a játékokat, és meddig tartanak még a munkálatok?



„Visszatértem!”
Kojima-san válaszol néhány kérdésre a film-premier után.

A kísérletet az egy évvel ezelőtt kezdtek, és most már tudjuk, hogyan fest majd a PlayStation2-s Metal Gear. Az engine már megvan, mostantól kezdve koncentrálnunk a történetre és a finomításokra; ez még eltart körülbelül egy évig.

Hogy érzi magát most,

közvetlenül a premier után? Hogy őszinte legyek, nagyon izgatott voltam, mivel még soha sem mutatam be premiért egy mozifilmes cég vetítésében. Ennek ellenére úgy tűnt, hogy kedvező fogadtatása volt, így némileg megkönnyebbültem.

Mennyire nehéz a PlayStation2-re programozni? Elég bonyolult. Vegyük például a kezét. Szükség van mind az öt ujjra – az összes izületre, hogy meg tudj fogni dolgokat; ezt nagyon nehéz megvalósítani. Másrésztől azonban a PlayStation2 programozása nem csak nehéz, hanem sok lehetőséget is kínál.

Mekkora a Metal Gear 2 költségvetése? Elég nagy ahhoz, hogy el

lehessen készíteni belőle egy japán Godzilla-filmet!

Van Snake-nek társa a Metal Gear 2-ben? (mint mondjuk Meryl) (nevet) Ez titok.

Hány óráss lesz a Metal Gear 2 játékmene? Fogalmam sincs.

Fejlettebb lesz az MI, mint az első, PlayStation-ös részben? Az Emtion Engine teljesítményének harmadát csak az MI-re használok fel. Az

**Nem akarok túl részletes egyéniséget Snake-
nek, mert ő mindenki. Nem lehet túlságosan
kidolgozni, mert képesnek kell lenned beleélni
magad Snake szerepébe, hogy ő lehessél."**

... végül is jobban megismerik majd a játékosok a karaktert.

... kétségkívül igaz. Mikor játszol, meglepődsz majd, ha látod, amint Snake meglepődik, és ettől még jobban meglepődsz... Pont, mint a horrorfilmekben, mikor egy lány felkínál, te is felkiáltasz.

...ost azonban hangsúlyozhatják a fájdalmat a szereplő mozgásait és az arckifejezése, és e motiválja a játékost. Ez lenne a PlayStation2 játékok jövője? Már nem csak egy lövöldöző emberről van szó, hanem valakiről, akit a játékos meg akar ismerni, hogy megérthesse, miért is lövöldözik.

...pen ez az oka annak, hogy nem egy bombszerű játékot csináltunk, ahol az első személyű mód miatt nem látható a karakter arcára.

... azt jelenti, hogy ha Snake-vel játszunk, az ember, jobban megismeri a jellemét? Nem akarok túl részletes egyéniséget Snake-

nek, mert ő mindenki. Vele játszik mindenki, tehát semlegesnek kell lennie. A többi szereplőt rendesen kidolgozzuk – ott van az a srác, akinek megölték az apját, vagy a lány, akit mostohaszülők neveltek fel – de Snake te vagy. Nem lehet túlságosan kidolgozni. Készen kell lenned beleélni magad Snake szerepébe, hogy ő lehessél.

Valamit tisztázhatnánk az olvasók számára is – találkozott a Matrix-os Andy és Larry Wachowskival, és van-e szó egy Matrix játékról vagy egy Metal Gear mozifilmről?

Csak összefutottunk. Nem beszélünk Kojima-s Matrix-ról, vagy bármi ilyesmiről. Csak köszöntünk egymásnak, és megpróbáltunk beszélgetni! Ők nem tudnak japánul, én meg nem tudok angolul, úgyhogy kisebb nehézségeink akadtak egymás megértésével...

OK – de kit szeretne egy esetleges Metal Gear mozifilm rendezői székében látni?

A Wachowski testvéreket, Alex Proyas-t, aki a Holló rendezője, vagy talán Stephen Norrington, aki pedig a Penge című filmé.

Egy utolsó kérdés: mivel a legelégedettebb abból a kilenc percből, ami ma került bemutatásra?

A tüsszentéssel! És hogy némileg másként válaszoljak, arra, hogy a játékkal nagyon élvezetes játszani. Sajnos még nem mutathattuk meg senkinek, hiszen egyelőre nincs belőle játszható verzió. Ez egy játék, nem pedig egy mozifilm, és mikor a Metal Gear Solid 2-vel játszom, nagyon elégedett vagyok.

Nos, akkor hol is tartunk most? Egy olyan játéknál, amelyben lesz legalább annyi les, mint lopakodás, új, New York-i helyszín, amelyben visszatér Liquid Snake, és lesz benne még hatalmas, rovarszerű Metal Gear, aki úgy törtet keresztül Manhattan-en, akár Godzilla. Kifinomult analóg irányítás, új fegyverek, mozdulatok; egy olyan játékról van szó, melyet egy olyan ember készített, aki minden egyes cseppet szeretne kipróbálni az Emotion Engine-ből. Ez az ember arra vágyik, hogy mi is érezhessük a játék levegőjét...

És persze marad még rengeteg kérdés. Kik a Szabadság Fiái (Sons Of Liberty)? Mi ez az egész a digitális adatokkal? Mi történt Meryl-lel? Bizik egyáltalán valaki Revolver Ocelot-ban, és mit tartogat már megint Liquid Snake? Ezekre a kérdésekre remélhetőleg választ kapunk, mikor Kojima-san újabb bemutatja a Metal Gear Solid 2-t a szeptemberi Tokyo Game Show-n, mielőtt visszavonulna, hogy a játékot tovább finomítsa a 2001 őszére tervezet megjelenésig. Addig is lehet döbbsen nézni a képernyőfotókat, elmélkedni az idézeteken, átérezni a játék hangulatát, és ahogy a PSM is tette, leülni, és várni, hogy megérkezzen a videojátékok jövője. Ott leszünk a sor elején... ■

AZ ELŐZETES FOLYTATÁSA...

xipajzsok vannak. Snake azért rájuk löv, a pajzsok szikréznak és pattognak a becsapódástól, de azért kúrtanak. Snake – vagy inkább a játékos – első személyű módba vált, és úgy tarti le a katonákat, hogy tarden lövi őket. A taktikus megközelítés megmarad, mikor – szintén első személyű nézetben – Snake kilövi a lámpákat, csak annyi időre megállva, hogy bemutathasson egy fantasztikus újratöltési animációt.

06.08 A tankhajón egy bár is található. Itt az idő, hogy elvölödzözzük az üvegeket és a rosszfiúkat.

06.30 Újra csapó, ahogy Snake begurul egy üvegeablak mögé (amely gyönyörűen szitrobán), és rajtaüt egy hat őrből álló csoporton. Mivel neki lézeres célzőkészüléke van, az őrk veszekszik. És mintha ez nem volna elég, levelek hullanak a keresztútban eltalált néhány növényről leszakadva. Az üvegek és a dobozok szintén részt vesznek a mulatságban, a szerteszálló tárgyak fizikai modellezése tökéletesebb már nem is lehetne. Egy doboz gyümölcs hullik Snake-re, mielőtt kinézne a fedezékből, és leszédné a bérnyílkosokat.

06.59 „Az MSG újra kezdődik!” olvasható a képernyőn. Nem rossz. Fekete-fehér animáció jelenik meg Snake-ről és új hölgypartneréről, és stáblistája olvasható: Shinkawa-san, Harry Gregson-Williams (a játék új zeneszerzője, akinek a nevéhez olyan zseniális hanganyagok kapcsolódnak, mint például a Szikla zenéje), és végül persze Kojima. Ja, és egy röpké pillantás egy robotra....

07.11 Vissza a fedélzet alá, ahol a hajó és a kamera elkezd vesztőül rázkódni, ahogy Snake kimenekül egy sor robbanásból.

07.14 Megint kint. „Megpróbálsz felhasználni?” – kiáltja Snake. „Felhasználni? Visszahozom!” – válaszolja Revolver. A háttérben egy robot-végtag modul lassan...

07.25 „Micsoda!?” Te és Solidus még mindig... Vágás. Vissza Snake-hez, aki még mindig szaladgászik, és csak néha áll meg, hogy kilöjön egy pár tárat egy gépfegyverből. Az üres töltényhüvelyek kihullanak a fegyverből, és persze tökéletesen modellezett röp pályán pattannak vissza a földről. A tankhajó felrobban; irány Manhattan...

07.47 Ahogy a gén-mátrix kép elhalványul a Metal Gear Solid 2: The Sons Of Liberty szöveg jelenik meg a képernyőn, és ezt egy PlayStation2 embléma követi. A tömeg új-jong, de még nincs vége...

07.58 Úristen, ez Metal Gear Ray! Hatalmas robotfarka van, amit meglóbálva szörnyű méretű pusztítást vész véghez; a felépítése organikus, és folyékonyan animál. Ray olívi kinyílnak, és energia-kisüléseket engednek szabadon. Ijesztő, ahogy Snake meg is jegyzi. Az esőtől áztatott Snake elrejtőzik Ray elől egy halomnyi láda mögé, és beleszól a rádióba: „Octagon, ez egy rohadt...”

08.25 A képernyőn ez áll: „Megjelenés előreláthatólag 2001-ben.” (a tervezett órázt kihagyták a szövegből). De a legfontosabb még hátravan; a legutolsó párbeszéd: „Rég volt, testvér...” Ki ez? Csak nem Liquid Snake? „Igen, én vagyok az.” MI MOST AKARUNK JÁTSZANI EZZEL A JÁTEKKAL!

08.30 Vágás. Snake-et látjuk, amint csendesen oszon lefelé egy létrán. Észrevétlenül kúszik egy csapatnyi katona mögött, amikor hirtelen... (az esőben Snake megfázott) tüsszent egyet. Ahogy megtöri az orrát, az egész osztag egy emberként fordul meg, és egy seregnyi kérdőjel mellé még párosul a játékban hallható leghangosabb riadó; Kojima a humorral is bőkezűen bánt. És még...

08.50 ...ott van a stáblista utáni rész. Egy ór elszundikál az asztal mellett. Az egyik társa bejön, és elhelyez az átfalén egy izzas... berügést. Az alvó ör felébred, körbe-körbe nézget, hogy megtalálja időközben kámforrá vált cimboráját, és egy szaxofon-szólo kíséretében méretes kérdőjel tűnik fel a feje fölött. Vége a kilenc percnak. Ez egyszerűen zseniális volt...



Nincs. Több. Fényképezés."
Kojima-san tökéletesen körkény pillantással.



„Elkelne egy esernyő...” Snake kellemsen szenvednielnek tűnik a rázúduló esőben.

PS2 FELDERÍTÉS



HÍREK A PLAYSTATION2 VILÁGÁBÓL...

EBBEN A HÓNAPBAN...

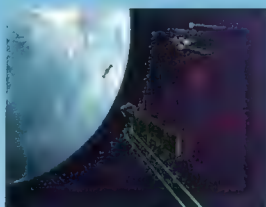
CÉLOZZ, TŰZ...

Négy cég első személyű lövöldözős játéka: *Timesplitters*, *Unreal*, *The World Is Not Enough*, és a *Gunslinger*... **36. oldal**



ÉREZD AZ ERŐT

A PS2-s *Star Wars*! Újabb infók a LucasArts most készülő *Star Wars: Starfighter*-éről **38. oldal**



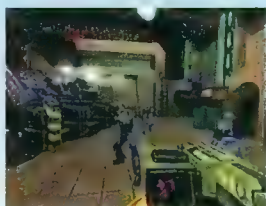
JÁTÉKBAN VAN

Az EA már előkészítette a FIFA-t és az amerikai futball öregatyját, a *Madden*-t a megjelenésre **39. oldal**



TÉGLÁK ÉS ÁGYÚK

Részletek a THQ új első személyű lövöldözőséről, amely a megromgálható háttérnek fogalmát új szintre emeli **39. oldal**



PLUS!

READY 2 RUMBLE AGAIN... WE SPY NO ONE LIVES FOREVER... YODA TAKES ON CRASH... MUNCH'S ODDYSEE... MIKE LEROI HAS A MAKEOVER... THE LATEST PS2 NEWS...



R2R: VISSZAVÁGÓ

A Midway Ready 2 Rumble: Round 2-je a PlayStation európai megjelenésével egy időben kerül a boltokba. A játékban egy csomó új harcos, kombó, kifinomult grafika lesz összesűrítve. És ha még ez nem lenne elég, részletek szivárogtak ki arról is, hogy szerepel majd néhány meglepetés-boksizó is. A kosárlabda-sztár Shaquille O'Neal felhúzza a kesztyűket, és a csimpánzrajongó Michael Jackson is a szoritóba lép majd. Hogy ő mit fog kezdeni egy szál kesztyűvel, azt már senki sem tudhatja...



ELSŐ SZEMÉLYŰ LÖVÖLDÖZŐS JÁTÉKOK AZ E3-ON

ELSŐ VÉRIG

NAGY FEGYVEREK ÉS ELSŐ SZEMÉLYŰ LÖVÖLDÖZŐS JÁTÉKOK PS2-RŐL

A világ csúcs-kiadói közül négyen (Activision, Eidos, Infogrames, Electronic Arts) kívánnak a közeljövőben PS2-s első személyű lövöldözős játékokat megjelentetni. A Sony gép döbbenetes képességei miatt a lövöldözős játékok képesek lesz-

nek vetekedni az Első Év verseny-, kaland- és RPG játékaival tömegével.

Jelenleg a legjobb külsővel az Eidos *Timesplitters*-e rendelkezik (amiről eddig *Time Splinters* néven olvashattatok – lásd a múlt havi cikkeket). A játékot a Free Radical Design fejlesztte, amelyet egyébként ex-Rare tagok alapítottak. Ahelyett, hogy idegen orgyilkosokat, vagy pókerarccal dülöngelő halottakat szerepeltetnének, a Free Radical sokkal korrektebb megoldást választott: nyáladzó élőhalott papok és rajzfilmszerű, örült cyborgok népesítik be a gyilkolási zónát. A címbe szereplő Splitter-ek egy ősi faj, akik kristályok segítségével szítanak a föld minden síkjá-

ban. Az időutazások az 1935 és 2035 közötti 100 évet ölelik körbe. Két jellemzője emeli ki a játékot a többi közül. Az első a hihetetlenül jó osztott képernyős többjátékos mód, amelyet a Free Radical szeretne 60 fps-es sebességgel futtatni, a másik pedig a szenzációs térképtervező, amelyben bármelyik térképet bármilyen készenléti fokon kipróbálhatsz, hogy aztán a végsőig tökéletesítsd a mézszálás helyszínét.

Ha arra vagy kíváncsi, mi történt a PlayStationos *Unreal*-al, a válasz az, hogy átírják PlayStation 2-re. A PSM ment egy kört a játék egy nagyon korai verziójával, és nem volt túlságosan lenyűgözve. Maga az Infogrames is elégedetle-

E3 5 LEGJOBB PS2-ES JÁTÉKA

- Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty (028. o.)
- Madden NFL 2001 (039. o.)
- Munch's Oddysee (038.o.)
- Timesplitters (ezen az oldalon)
- Wipeout Fusion (a következő számokban)



ARTHUR KIRÁLY ÉS A TÖBBIEK

A Midway nagy fába vágta a fejszéjét: Thomas Mallory Arthur-legendáról íródott könyvének (címe: *Le Morts d'Arthur*) alapján készítik *Legion: Legend Of Excalibur* elnevezésű játékukat. A félig real-time stratégia, félig kaland játékban Arthur Pendragon szerepét alakítod, aki Morgan Le Fay ellen háborúzik. Hozd össze a saját Kerekasztalodat, összegyűjtve a tizenkét legjobb és legigazabb lovagot, építs kastélyokat és ostromgépeket. A többjátékos módban szerepelnek majd egymás elleni és kooperatív pályák is; mindegyik John Boorman *Excalibur*-jének korhű hangulatát sugározza majd.

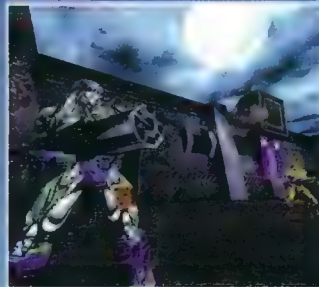


ISTEN HOZOTT A KÁOSZ VILÁGÁBAN...

Az Interplay létrehozott egy új leányvállalatot Digital Mayhem néven, akik a *Run Like Hell* elnevezésű túlélő-horror játék fejlesztéséért felelősek. A 3D kaland *Run Like Hell* a sci-fi horror világába kalauzolja a játékost (képzeld el az *Alien* sorozat és a John Carpenter által rendezett *A dolog* keverékét), ahol Dick Connor közlegény (akinek a hangját Lacs „Bishop” Henriksen szolgáltatja) eléri, hogy egy távoli űrállomásra helyezték. Az egyetlen probléma az, hogy a bolygót idegenek támadták meg, akik kiirtották a lakosságot, nagyszerűen alkalmazkodtak a környezethez, és ellopták a menasszonyát. Mindenki számításra kellő mennyiségű horrorra, és persze a címben említett eszeveszett menekülésre. A *Run Like Hell* a jövő év elejére várható.

balra és lent)

Timesplitters kristálytisztasága. Vess csak egy pillantást arra a csinos kis töltött képernyős négyjátékos módra. Hmmm... oszt képernyős...



Az Unreal

a fotókon talán nagyon meggyőzőnek tűnhet, de az E3-on nagyon dadogott. Ezen szerencsére még dolgoznak a fejlesztők.



Az EA *The World Is Not Enough*-járól csak egy fotónk van; legközelebb azért több lesz...



elenlegi állapottal, és át akarják a játékot, hogy a szokásos PlayStation kontrollerek helyett PS2-vel működjön. Magán a játéknak is kell még gyűmni, ugyanis az EA-nál jóval dögösebbnek bizonyult. Jó hír viszont, hogy az EA *real* lesz a hivatalos online PS2 mód, így a megjelenéskor már mi is kihasználhatjuk a lehetőséget, hogy olyan emulátorok löhessünk halomra, akiket eddig nem ismertünk.

Az egyik játék, amiről többet tudhatunk majd ezeken az oldalakon a *The World Is Not Enough*. A PlayStation1 verzió PlayStation2-es verzió testvére a *Quake III engine*-t használja. A PSM-nek jutott az ívadás, hogy zárt ajtókat mögött a korai pillantást vethettek a jelenlegi állapotára, és valóban meglepetések találhatók. Szorosan követi a történetét, és szerepelnek benne szövetséges szereplők is, akik segítenek majd a küldetéseidben, és persze korántsem szövetséges ellenségek is, akik villámgyorsan elkapnak, ha nem figyelsz.

„Bosszúhadjáratod során meg kell tanulnod kártyában legyőzni a helyi szerencsejátékosokat.”

Azt gondolhatnád, hogy a ládák és falak mögötti bujkálás nem akkora élvezet, azonban a TWINE interaktív környezettel rendelkezik, és képes lesz felrobbantani a falakat, hogy lelőg csöveket és drótokat tehessél szabaddá (no meg a sikertelen bérnyílások romos maradványait). Az EA egyelőre még bizonytalan, hogy a játék 30 vagy 60 fps-en fut majd egyjátékos módban. Aggudalomra semmi ok, a PSM (hónaprakész információkkal szolgál majd Mr. Bond állapotában bekövetkező bármilyen változással kapcsolatban...

Egy kellemes csavarral gazdagodott a „menj és lőj” képlet az Activision *Gunslinger*-jében. A vadnyugaton játszódó történetben

egy független fejedelmé alakítasz, aki kiváló képességeit egyaránt fordíthatja jóra és rosszra. Nem csak lövöldözésről van itt szó, hiszen abbéli igyekezetedben, hogy bosszút állj a gonosz földesúron, meg kell tanulnod fennmaradni a lovon, vonatot rabolni, legyőzni kártyában a helyi szerencsejátékosokat – persze tudnod kell majd azt is, hogyan kell két pisztolyt rántani egyszerre. A trükk? Nos, technikai értelemben véve Mr. Slinger egy harmadik személyű lövöldözős játék (magad előtt látod a karaktered), de annyi hasonlóságot mutat a fentebb felsorolt három programmal, hogy mindenképpen együtt kellett őket tárgyalni. ■



A játék azoknak, akik a Kevlar helyett a ponchót részesítik előnyben... a fantáziadúsan megvalósított *Gunslinger* sokkal jobban néz ki, mint arra bárki is számított volna.

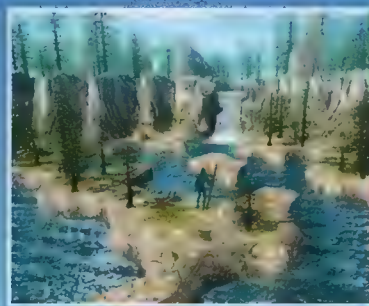


FELDERÍTÉS



ÉREZD A JÁTÉKOT

A Virgin Interactive karácsonykor akarja megjelentetni a *Force Of One*-t. A sci-fi és fantasy-ötvenző *Matrix* és *William Gibson* keveréke játékban a techomancer Fairlight szerepébe csöppensz, aki meg akarja menteni Calcaphon világát. A játék teljesen interaktív karaktereket szerepeltet, akik megkérdőjelezik majd a játékmódot, miközben segítenek küldetésedben, hogy végül aztán egy nagy Luke Skywalker-szerű megvilágosodásban legyen részed. Nem, nem az apáról van szó...

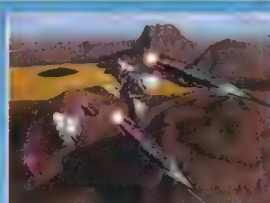


MUNCH ELSZABADULT

Odd világa a PS2-n a megjelenéskor kerül a b... tokba, méghozzá a *Munch's Oddyssey* „személyben”. Munch Abe-bel egy gyógyszerészeti kutatóegységben találkozik, és elindulnak Oddworldbe. Mikor megérkezik, tulajdonképpen azt csinálnak, amit akarnak – lehetnek hazugok, jó gonoszak, ami csak tetszik. A *PSM* elég szerencsének mondhatja magát, hogy lehetősége megkísérteni az E3-n, és leessett az áll: gyönyörű grafika, gondolkodtató cselekmény, intelligens kameraállások, humoros játékmenet (ígyál espresszot, hogy gyorsabban haladj!)... A *Munch* talán nem egy autóverseny vagy egy verekedő játék, de a legtöbbnél ígéretesebb. Nemsokára több infó – csak nálunk.



Szép külső, gyors animációk – a *Star Wars: Starfighter* lesz az a játék, amely a Lucas emblémát rásúti a PS2-re...



STAR WARS: ON PS2

AZ ERŐ LEGYEN VELED

A PS2-ET FANTASZTIKUS, ÚJ STAR WARS JÁTÉKOT IS A MAGAENAK MONDHAJ M AJD – A STARFIGHTER AZ ELSŐ

A LucasArts neve biztatóan cseng a *Star Wars*-os űrharc-játékok között. A PC-s *X-Wing* sorozat és a *Rogue Squadron* elkészítése után már egész biztos tudják a dolgukat...

Nem meglepő tehát, hogy készül náluk egy hasonló témájú játék PS2-re is. Az *Episode I: Starfighter*-ben számos első részből származó hajó pilótafülkéjébe bevetheted magad, amelyek között a legjelentősebb az

ultra-agyahagyott Naboo Starfighter. A játék nem követi pontról-pontra a film történetét, de bizonyos események, mint a Kereskedelmi Szövetség Droid-hajójával folytatott küzdelem, persze nem maradhatott ki belőle. Három szereplővel lehet beszállni a játékba, mindegyiknek saját hajóval dobja fel a party hangulatát. Ahogy a mondás is tartja: a változatosság gyönyörködtet...

Amit még hozzá kell tenni, hogy a Lucas Arts nem az eddigi programvázakra kívánja felépíteni a *Starfighter*-t. Kifejlesztettek egy egész sornyi új módszert, aminek segítségével hihetetlen részletesség, lenyűgöző hajótervek, és lélegzetelállító sebesség valósítható meg. Csak vess egy pillantást a képernyőfotókra, ha nekünk nem hiszel – következő generációs játék a következő generációs gépre; ahogy kell. Továbbiakat a következő hónapban! ■

STAR NET

MI A HELYZET AZ ON-LINE STAR WARSSZAL?

A szóbeszéd, amely már egy ideje felütötte a fejét, on-line *Star Wars* játékról – vagy inkább világról – szól.

Tény: áll egy hasonló játék fejlesztés alatt. A LucasArts a Verant Interactive-val (a PC-s on-line sikerjáték, az *EverQuest* készítői) és a Sony Online Entertainment-tel vállaltva készíti az „első erősen a többjátékos módra alapozott *Star Wars* on-line szerepjáték”-ot. A játékban „a harc, a specializált feladatok, és a merész küldetések” egyvelegét láthatjuk majd.

Hogy lesz-e PS2-re?

Bár hivatalosan még semmit sem erősítettek meg, a Sony Online kapcsolata szerint a válasz „igen”. A Sony Online elnöke, Lisa Simpson azt mondta, hogy „a *Star Wars* on-line egy olyan csoda lesz, amely átalakítja az on-line játék fogalmát a megszállottak és az alkalmankénti játékosok számára egyaránt.” Hopp, akkor ez a PlayStation2 lesz.

A modem – a múltban; bár jobb, ha először megnézed a J6-vőképet a 006. oldalon...

STAR WARS: RACER

LUCASKARTS

ES EZ A MANTOK FŐVÁROSA KÉPZETTEL, HA AKARJUK, DE A SUPER BOMBAD RACING

Nos akkor itt egy nyerve játékötlet: fogj egy rakás *Star Wars* szereplőt. Préseld be őket

egy *Mario-Kart*-szerű versenyjátékba. És, ööö, adj nekik hatalmas fejeket. Mindenki győzz!

A *Super Bombad Racing* nevet viselő játékban, amely a Lucas

Learning-es Dave Dresden szerint egy „mulatságos és könnyed *Star Wars* feldolgozás”, nyolc *Star Wars* szereplő közül választhatsz, hogy aztán megmérkőzz a többiekkel. A játéknak nem sok köze van az *Episode I Racer*-hez, de pont ez volt a lényeg – egy olyan programot akartak készíteni, amely kevés-

bé komoly, és a fiatalabb korosztály is szívesen játszik vele. A *Power-up*ok az ilyen játékok lényeg, és a *Super Bombad Racing* nem hagy senkit cserben ebből a szempontból. Az igencsak soknak számító 25 begyűjthető fegyverrel, a pajzsokkal, és az egyéb cuccokkal nem leszünk híján az akciónak.

Ahogy az a képernyőfotók is látható, a játék jelenlegi stádiumában leginkább egy *Micro Man* *acs-Crash Team Racing* keverékre hasonlít – mindkettő csúcs. Ugyan a grafika lényegesen kifinomultabb, mint bármelyik esetében, mire is számíthatnánk a világ leginkább várt konzoljától? Pontosán erre.



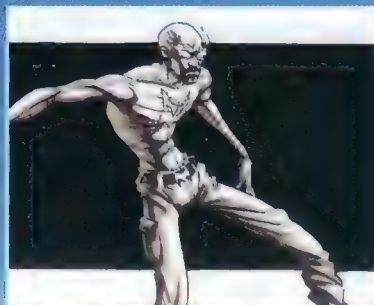
Még egy kis Mario – a *Star Wars* PS2-n egy nagyfejű g kartversennyel is megjelenik. Nézzétek csak azt a Jake gyereket.





AKARSZ ÖRÖKKÉ ÉLNI?

A Fox Interactive egy hatvanas évekbeli kémthrillerbe vágott bele, és ez az első személylő kalandjáték a *Noone Lives Forever* címet viseli. A főszereplő Agent Archer, és 15, akcióval teletömött pályán kell magát végigkémkednie, elkerülve a csapdákat, eltakarítva az alkalmatlankodó ügynököket, és teljes mértékig kihasználva a hatalmas eszköz-arsenált. Ezek között található a robbanó rúzs, a sav-parfium, és a robotkutya. Igen, Archer ügynök egy nő. Olyan helyeket jár majd be, mint Marokkó, a Karib-tenger, és ööö, egy orosz úrálomás. Hát, inkább ő menjen oda, mint mi...



ÚJRA SHADOWMAN

Mike LeRoi – tudjátok, az a pasi a fémmaszkkal a mellkasában – újból várható PlayStationre. Az Acclaim már dolgozik egy ideje az íjesztő vudu thriller folytatásán, amelynek címe *Shadowman: The Second coming*. Az új játékban Mike egy csapatnyi démon ellen küzd, akiket Grigori-nak hívnak, és akik az utóbbi pármillió évben embernek tetették magukat. Bár a játékot bemutatták az E3-n, nem bírta a tempót, és az első nap után viaszszáddá. Szégyen és gyalázat.



A gyönyörű játékok egyike – ez alkalommal a FIFA PS2-es átiratáról van szó

FIFA MADDENESS

PlayStation2-re készülő **FIFA 2001** lesz az Electronic Arts első Japánban megjelenő játéka. A díjnyertes futballjáték legutóbbi része az E3 show sztárközé tartozott, a hasonlóan a *Madden NFL 2001* mellett.

Mindkét játék esetében a vizuális kivitelezés ragadta meg a PSM2 szemlét. A *FIFA 2001*-ben a játékosok arcának animációi voltak a legjobbak: mindegyik primadonna másai reagáltak a cselekre, vagy egy-egy komolyabb lövésre. Emellett a *Madden NFL 2001* animációi egyszerűen döbbenetesek voltak: a

játékosok belerakták a csipőjüket a szerelésekbe, sőt, a szemük is követte a labda útját. További valószínűségi rekord a *FIFA* zászlólengető tömege, és a *Madden* felszerelése – amely mindent élethűen visszaad, a csuklószorító színétől kezdve a szalag hosszágig.

Természetesen a fejlődés sokkal mélyebb szintű. A *FIFA 2001* öt játékmóddal rendelkezik (Exhibition (kiállítás), World Cup (Világkupa), Under-23 Championship (23 év alattiak bajnoksága), League (Kupa), és Training (Gyakorlás)). 47 nemzetközi felnőtt csapat szerepel, és 16 darab 23 év alatti, míg a Kupa módban le-

hetőséged nyílik végigmenni a bajnokságon angol, spanyol, német, vagy olasz klubcsapatokkal. Az EA ígéretet tett intelligensebb és szebb kivitelezett játékosokra – ezt tesztelheted majd a Gyakorló módban. A zenét a Jamiroquai és Oakenfold szolgáltatta (legalábbis a



japán verzióban), és a motion capture mozgások a helyi istenség és római sztár Hidetoshi Nakata-tól származnak.

Nyilvánvaló, hogy a *Madden 2001* csúcsmínőségű animációja sokat köszönhet a felfejlesztett játékon belüli fizikának. Nem lesz több olyan alkalom, hogy a pehelysúlyú fogadójátékosok keresztültörnek útjukat a védelem masszív sorain, mivel a valós életből vett statisztikák (magasság és súly) alapján dől el, hogy ki küldhet padlóra kit. Szerencsére a sebességet ugyanúgy figyelembe veszik, és ez kiegyenlíti az erőfölényt, amikor arra kerül a sor, hogy lefuss egy lomhább nehézsúlyú védőt.

A jelenleg Japánban megjelenésre kerülő *FIFA 2001* Európában összességében várható, míg a *Madden 2001* itteni megjelenésére még nincsen dátum. A következő számban még többet megtudhattok a *FIFA* újjá születéséről. ■

Jól nézett ki jó volt vele játszani, jó volt... a Madden 2001 ledöbbsenti az E3 látogatóit

ELŐ SZEMÉLYLŐ LÖVÖLDÖZŐS

TOBB. HOGYHA AZ EMBER VÖRÖS, MINTHA HALOTT LENNE... ZÁLLJ BE TE IS A PUSZTÍTÓS ÜZLETÁGBA A THQ RED FACTION-ÉVEL

THQ első személylő lövöldözős játéka, a *Red Faction* tartalmaz majd „csinálj magad!” pályaszerkesztőt is. De helyett, hogy egy játékosnak értelemben vett pályaszerkesztővel kéne szöszölni, játék közben beépítheted át a környezetet – például egy rakétavetőt kell hozzá.

A terepet le lehet amortizálni, a pályát módosítani, és el lehet tüntetni a

játék engine-jének köszönhetően, amely még azt is lehetővé teszi, hogy a környezetet átrendezve eltérítsd egy lávafolyamot. A romhalmazt csökkenített épületeket fedezékként használhatod, mikor az ellenségre vadászol, és az olyan hűvös fegyverek, mint a hő-kereső rakéta, érzékelik a falak mögött lapuló orvlövészeket, és – a falal együtt – nagyszerűen gondoskodnak róluk. A masszív épületrombolás az első sze-

mélyű lövöldözős játékok egy eddig felfedezetlen része, és már csak ezért is megéri rajta tartani a szemünket a *Red Faction*-on, a meglehetősen kellemes grafika mellett. A 2001 elején megjelenő programról legközelebb több infóval is szolgálunk. ■

Még több első személylő pusztítási és tetszetős külsejű épületellenes *Red Faction*-nel.



JÖN! JÖN!

A LEGUTÓBBI DÁTUMOK A PS2 JAPÁN RAJONGÓINK EURÓPAI IDŐPONTOK NEMSKÁRA!

MÁR KAPHATÓ JÚLI

Ali Star Pro Wrestling	13. július
FIFA 2001	13. július
Renegade	13. július
Big Buck Hunter	13. július
Backyard Football	13. július
Scorcher	13. július
Kamen Rider: Battle Royale	13. július
Glenn: The New York 1947	13. július
Dynasty Warriors 2	13. július
Rock 'n' Roll Racing	13. július
A Squad	13. július
Street Racing: Thunder Road	13. július

NEMSKÁRA MEGJELENIK

EA GOLF: Championship Edition	13. július
Worms: Armageddon	13. július
100% Pure Football	13. július
Red Faction	13. július
Ball: The New York 1947	13. július
American Football	13. július
Defender	13. július
Mad Max: Rally	13. július

Amnesia: Dark	13. július
Outpost: The New York 1947	13. július
Crash	13. július
Crash: The New York 1947	13. július
Crash: The New York 1947	13. július
Crash: The New York 1947	13. július
Crash: The New York 1947	13. július
Crash: The New York 1947	13. július
Crash: The New York 1947	13. július
Crash: The New York 1947	13. július

The King of Fighters	13. július
The King of Fighters	13. július
The King of Fighters	13. július
The King of Fighters	13. július
The King of Fighters	13. július
The King of Fighters	13. július
The King of Fighters	13. július
The King of Fighters	13. július
The King of Fighters	13. július
The King of Fighters	13. július

MAJDNEM MEGJELENIK

Street Scramble	13. július
Street Scramble	13. július
Street Scramble	13. július
Street Scramble	13. július
Street Scramble	13. július
Street Scramble	13. július
Street Scramble	13. július
Street Scramble	13. július
Street Scramble	13. július
Street Scramble	13. július

KISLEXIKON

CSONTVÁZ ÉS BŐRFELSZÍN... MATEKÓRÁRÓL A KÉPERNYŐRE... WAP, WAP, WAP-SU-WAP... CSAK ZSEBRE VÁGOM A KONZOLOM ÉS INDULOK IS... ADATOK A FEKETE DOBOZBAN...

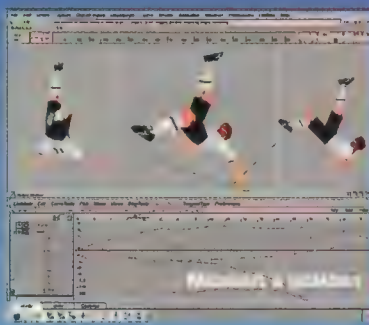
A CSAVARHÚZÓT ÉS SZAKSZÓTÁRT SCHUERUE FORGATJA.

Egy rovat, hogy ne kelljen a haveroktól megkérdezni, hogy egy szakkifejezés mit jelent.

Tovább folytatódik hősi küldetésünk a PSX és PS2 kapcsán felmerülő fogalmak magyarázatára, a félreértések tisztázására és a terjedő pletykák szétkürtölésére. Szeretnénk, ha itt megtalálnád az olyan kérdéseidre is a választ, hogy a játékokban miért pont úgy jelennek meg az egyes képelemek, ahogy, és miért azt csinálják a szereplők, amit tesznek. Bár lexikonszerűen, címszavakhoz kapcsoljuk az ismertetőket, arról lemondunk, hogy betűrendbe is szervezzük azokat. Megpróbálunk inkább a PSM aktuális tartalmához igazodni, kapcsolódni hardver hírekhez, de mindenféle hozzáértés nélkül is tökéletesen kezelhető, viszont ha valaki tudni szeretné, hogy miként működik annak valahol meg kell kérdeznie. Szóval ne kíméljétek, ha technikai kérdéseket van, vagy egy fogalmat kéne megmagyarázni.

MOTION CAPTURE (1)

Többször felbukkant már ez a fogalom, a mostani számban is többször találkozhattok vele, és minél inkább javulnak a játékok, minél jobban törik magukat a fejlesztők a tökéletességre, annál többször fogunk vele találkozni. Majdnem szószertinti fordításban a „mozdulat foglyul ejtése”, gyakorlatban a mozgás digitalizálását jelenti. Számítalan felhasználási területe van a dolognak, orvosi, sport, mérnöki, de minket leginkább a játékok szempontjából érdekel. Itt az élethűség növelésére használható, a leggyakrabban emberi szereplők mozgatait játszatják el és digitalizálják. Nem csak általános emberi mozgulatok



pontos programba építésére ad lehetőséget, de így lehet híres emberek csak rájuk jellemző különleges mozdulatait is rögzíteni.

Az egész eljárás alapját egy csontvázmodell jelenti, amit a programozók a létrehozni kívánt „virtuális személy” majdani mozgásainak bonyolultságához igazítanak. A modell csontjainak végpontjait kivetik egy valós emberre és ezeknek a pontoknak az egymáshoz viszonyított elmozdulását, mérik és rögzítik folyamatosan, miközben a digitalizálni kívánt mozgást végzi. Egy pálcikaember igen esetén, embertelenül mozog, de minél több csontot különböztetnek meg a testében, az élő modell testéről minél több helyen vesznek mintát, annál életszerűbbé tehető a mozgása. A tökéletes persze az lenne, ha az összes, az emberben található csont külön-külön szerepelne a csontvázmodellben is, de ez túl nagy feladatot róna a PSX-re. Meg kell találni az arany középutat, és csak a fontos csontok mozgását digitalizálni, hiszen egy golfjátékos lábujjainak állása nem látszik, az ütőt pedig egyféle képen fogja, így sem bokától se csuklótól lefelé nem kell digitalizálni a mozgást. A kész mozgásmoდეleket végtelen variációban kapcsolhatják egymáshoz, így gondos szervezéssel néhány elemből felépíthető egy teljes karakter összes mozgata.

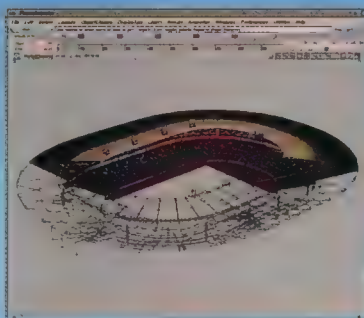
Az élethűséghez persze még hozzá tartozik a csontokra tapadó hús és az azt borító bőr, a játékban valóban látható felület pontos reagálása, nyúlása, összehúzódása az egyes mozgások során, de ez már más matematika és másik történet.

MÓBIIL MINDENKINEK (3)

Részben kapcsolódik a dolog a Motion Capture fogalmához, hiszen a csontvázmodellre húzott bőrfelületet is sokszögek, vagyis poligonok alkotják. Ezekből a lehető legegyszerűbb síkidomokból, háromszögekből és négyszögekből épül fel a játékok minden valódi 3D megjelenítést igénylő eleme. A tárgyaknak, szereplőknek az az érzékelhető testet, hogy a programozók meg tudják határozni, hogy az egyes síkidomok, milyen szögben kapcsolódhatnak egymáshoz, s így máris egy térbeli felületet tudnak ábrázolni. A megjelenítés részletessége azon múlik, hogy hány

síkidomra bontják fel az adott tárgyat vagy személyt. A látványt a síkokra feszített ábrák adják, amik lehetnek egyszínűek, vagy tartalmazhatnak mintázatot, de lehetnek félig, vagy teljesen áttetszők is. Ezek a síkidomok ráadásul megváltoztathatják egymáshoz viszonyított szögüket, vagy éppen alakjukat, ha az objektum, aminek felszínét jelentik mozgásba lendül.

A programozók és grafikusok képzeletének mindössze csak az szab határt, hogy a gép képességeihez kell alkalmazkodniuk, hiszen a rengeteg mértani művelet nem kevés számítást ró a konzol processzorára, és ha túlzásba viszik a dologot, az könnyen a futási sebesség rovására mehet.



PS ONE (5)

Első hallásra talán úgy tűnhet, hogy a PlayStation új formájával a Nintendon kívánnak hasonló sebet ejteni, mintha a legsikeresebb konzoljuknak, a GameBoy-nak akarnának konkurenciát teremteni. Pedig nem így van, a PSX-szel képességeiben teljesen azonos, mindössze csak méretében a kétharmadára zsugorodott PS One, nem mobil konzol, hanem hordozható konzol. Ami azért nagyon nem mindegy, a kicsi fehér, már szeptember környékén hazánkban is hozzáférhető játékgép külső áramellátást igényel, nincs beépített képernyője és irányító rendszere. A jól megszokott irányítóból fogad kettőt, hagyományos memóriakártyát használ és kombinál AV kimenete van. A méretkülönbség fő oka, hogy olyan játékok akartak a kezünkbe adni, amit tényleg könnyen tudunk magunka vinni a haverokhoz, vagy egy utazásra, így már nem kell külön hordozótáskát beszerezni, ahol a lemezeknek tudunk helyet szorítani, ott jó eséllyel elfér a PS One is. A mobilhasználatot azért valamelyest támogatni kívánják, autó adapterrel és egy speciális hangszórókkal egybeépített LCD képernyővel, no meg ott van a mobiltelefonos kábelkapcsolat lehetősége is.

HARD DISK DRIVE

Hard Disk Drive, azaz merevlemez meghajtó, népszerűbb nevén winchester, vinyó, vinci. A nagy kapacitású háttértár eddig személyi és nagyobb számítógépek alapvető eleme volt. A másodikgenerációs konzolok viszont szintén kacsingatnak e felé a lehetőség felé, hiszen Internet kapcsolat, letölthető játékok és egy halom olyan dolog került már be konzollal elérhető szórakozási és szolgáltatási lehetőségek közé, aminek kevés a MegaByte-okban mérhető memóriakártya kapacitás. A PS2-höz is hozzáférhető lesz egy kicsin fekete doboz, amely GigaByte-ok (1024 MegaByte) tömkelegét kínálja adatok tárolására.

A merevlemez működési elve mágneses, a felületének egységei a pozitív illetve negatív töl-



tésükben hordozzák az információt, természetesen ez a polarítás szabadon alakítható, és gyakorlatilag korlátlan számban megváltoztatható. Az igen nagy sebességgel forgó lemeztányér (-ok) felett, egy éppen a sebességtől kialakuló légpárnán sikklik az író-olvasó fej (-ek). A szigorú rendszerinti adattárolásnak és a precíziós mechanikának köszönhetően a másodperc törtrésze alatt talál rá és olvassa ki a szükséges adatokat, általában gyorsabban, mint a CD vagy DVD lemez esetében az lehetséges.

PS ONE (5)

Első hallásra talán úgy tűnhet, hogy a PlayStation új formájával a Nintendon kívánnak hasonló sebet ejteni, mintha a legsikeresebb konzoljuknak, a GameBoy-nak akarnának konkurenciát teremteni. Pedig nem így van, a PSX-szel képességeiben teljesen azonos, mindössze csak méretében a kétharmadára zsugorodott PS One, nem mobil konzol, hanem hordozható konzol. Ami azért nagyon nem mindegy, a kicsi fehér, már szeptember környékén hazánkban is hozzáférhető játékgép külső áramellátást igényel, nincs beépített képernyője és irányító rendszere. A jól megszokott irányítóból fogad kettőt, hagyományos memóriakártyát használ és kombinál AV kimenete van. A méretkülönbség fő oka, hogy olyan játékok akartak a kezünkbe adni, amit tényleg könnyen tudunk magunka vinni a haverokhoz, vagy egy utazásra, így már nem kell külön hordozótáskát beszerezni, ahol a lemezeknek tudunk helyet szorítani, ott jó eséllyel elfér a PS One is. A mobilhasználatot azért valamelyest támogatni kívánják, autó adapterrel és egy speciális hangszórókkal egybeépített LCD képernyővel, no meg ott van a mobiltelefonos kábelkapcsolat lehetősége is.

Az új készülék megjelenésének azonban nem csak a játéklehetőségek kiszélesedése, és a könnyebb szállíthatóság okán lehet örülni, hanem azért is, mert ennél egyértelműbb állásfoglalás nem lehetséges a PSX tovább támogatása mellett. Nem kell hát attól tartanunk, hogy a PS2 megjelenése egy csapásra a PSX játékok végét jelenti, hiszen a régi konzol új verziójának megjelenése még egy halom játékos belépését jelenti akiket nem szabad elhanyagolni. ■

Hivatalos Magyar

PlayStation *Tipp*

A PlayStation Magazin alkotóitól

AZ EGYETLEN HIVATALOS TIPP MAGAZIN

RÉSZLETES ÚTMUTATÓ

VAGRANT STORY

Játszd végig elsőnek!

A LEÍRÁS MÁSODIK RÉSZÉ!

ALUNDRA 2

Teljesítsd az utolsó pályákat!

EGY IZGALMAS FOCI!

RONALDO V-FOOTBALL

Ismerd meg az összes csapatot!

6 OLDAL
FRISÍTETT
A-Z-IG

VÉGRE MEGJELENT – TIPPEK MIND A 92 PÁLYÁHOZ!

COLIN MCRAE 2

EZEN KÍVÜL: WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER

PLUSZ!

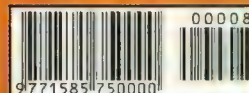
Tippek • trükkök •
taktikák • nélkülöz-
hetetlen infók!

THRASHER

MEDIEVIL 2 KÓDOK

EVERYBODY'S GOLF

WWF TRÜKKÖK



SZÍNES

Szöveg: Dan Mayer

STARSHIP TROOPERS

A PSM MANCHESTERBE MERÉSZKEDIK, HOGY ELLESSE, HOGY HALADNAK AZ ACTIVISION STAR TREK: INVASION JÁTÉKÁNAK MUNKÁLATAI. A BORGOK VISSZATÉRNEK...

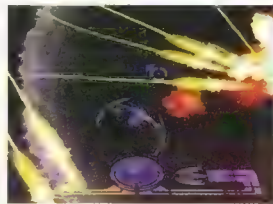


Haydn
Dalton a hajóit mutogatja a PSM-nek. Van belőlük jó pár...

VADÁSZÚRHAJÓK

ÚTMUTATÓNK A CSILLAGKÖZI VADÁSZGÉPEKHEZ

60 különböző hajó jelenik meg a játékban, így könnyen összezavarodik az ember, amikor célpontot választ. Tippünk: mindig a képernyőn látható legnagyobb hódályt vedd célba!



Klingon vadászgép



Hurq vadászgép #1



Romulán vadászgép #2



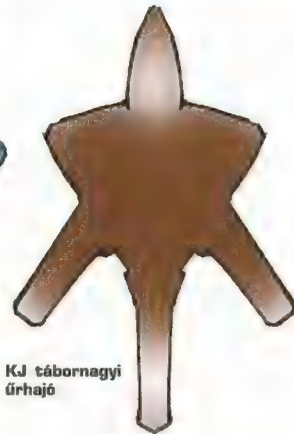
Sérült Apex XI sikló



Kardasszai vadászgép



Hurq vadászgép #2



KJ tábornagyi űrhajó



2 játékos hajó



Valkyrie 3



Valkyrie 1



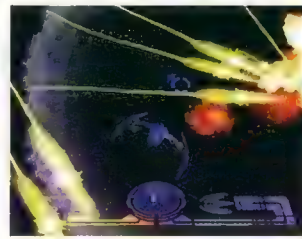
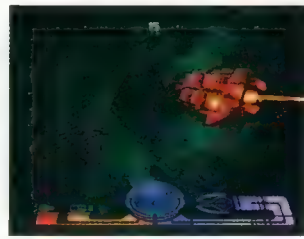
Romulán vadászgép 1



Valkyrie 2



KJ vadászgép



A PlayStation az utolsó állomás a *Star Trek* licenc életében. Míg a PC-t nyüstölő srácok már eddig is irányíthatták a legendás *Enterprise* űrhajó legénységét pár stratégiai játékban, a PlayStation-játékosoknak jóval tovább kellett várniuk. Úgy volt, hogy a *Klingon Honour Guard* lesz a debütáló darab, de a projekt végül eltűnt a fejlesztői pokol mély bugyraiban. Szerencsére az Activision magához vette a licencet, és a Warthog fejlesztőcsapata elkezdte a *Star Trek: Invasion!* munkálatait, amely a remények szerint csak első állomás a *Trek* játékok sorában. Ahelyett, hogy egy újabb stratégiai játékot dobta volna piacra, a Warthog csapat – amely a *Colony Wars* (PSM26, 7/10), és a *Descent* (PSM4, 8/10) embereit is soraiban tudhatja – a 3D lövöldözős irányvonalat választotta.

„Ez a játék nem csak egy lövöldözős játék a sok közül” – ellenkezik Haydn Dalton vezető tervező – „Számos karakter jelenik meg a játékban, köztük Worf és Picard, a cselekmény pedig akár a tévésorozatba is illene.”

A *PSM* beteszi a lábát a fejlesztők manchesteri irodájába, és azonnal elmerül a *Star Trek* hatalmas világában. Sok precíz utalást láthatunk a *Trek* epizódokra, amely azt sugallja, hogy a Picard manőver módosítása valahogy méltatlan lenne a cég berkeiben.

„Őszintén szólva nem igazán szerettem a tévéshow-t, amikor megkezdtük a munkálatakat” – nevet Haydn – „De minél tovább fejlesztettük a játékot, annál inkább belesze-

rettünk a *Star Trek*be. Most már sokkal többet tudok erről a világról, mint gondoltam volna.”

A kutatás a játék fejlesztésének egyik kulcseleme volt; a csapat nyakig bűjt az enciklopédiákba és a kötetnyi technikai leírásokba, hogy a játék még a legfanatikusabb *Star Trek* rajongók számára is élvezetes legyen.

„Megszereztük azt a könyvet is, amely az űrhajók fejlődését kísérté végig a '70-es évektől napjainkig” – teszi hozzá Han Randhawa, a grafikai szekció vezetője.

A cselekménynek (természetesen) van köze a Borgokhoz, és ahhoz az igyekvéshez, hogy a Borgok le akarják igázni a Kam'

beavatkozást nem nézik jó szemmel, mert az egy faj fejlődését befolyásolhatná. Szörnyű ez a „laissez faire” politika, nem?

De igen, és ezzel a Warthog csapata is tisztában van már a kezdetektől fogva. Haydn fejtegetésbe kezd: „A *Star Trek*ben nem csak össze-vissza rohangálunk és öldöszünk. Ilyen nagyságrendben minden közelbésnek komoly oka van. Megvolt már az alaptörténet, de ezt még valahogy felismerhetően hozzá kellett kötnünk a *Star Trek*hez.”

„A Paramount eléggé elővigyázatos volt az alapötlettel kapcsolatban” – folytatja Han – „Azt mondták: Miért kellene harci egységek a játékba, ez elég agresszív lenne. Miért is lenne köze ilyesmihez a konföderá-

„Worfot arra utasítja Picard, hogy néhány aranykezü vadászpilótával hozza rendbe a dolgokat”

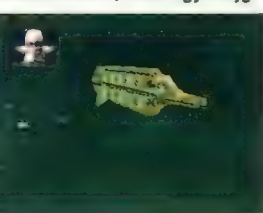
Jahtae fajt (amelyet a Warthog emberei a Paramount engedélyével külön a játékhoz terveztek meg). a játék úgy kezdődik, hogy a Klingonok Borg barátainak útjába kerülnek, és Worfot arra utasítja Picard, hogy néhány aranykezü vadászpilótával hozza rendbe a dolgokat. Az egyik űrhajót mi magunk irányítjuk majd, Ensign Cooper név alatt.

A *PSM* már megtudott pár dolgot a *Star Trek*ről, de az még mindig nem világos, hogy hogyan kerülnek a Föderáció erői egy nagy űrcsatába. Ennek a neve Prime Directive (A Fő Cél). A Szövetség megfigyelői jelleggel vehet részt, de a közvetlen

ciós erőknél?” Ez az a pont, ahol belép a kidolgozott és igen részletes cselekmény. A *Star Trek: The Next Generation* nézői bizonyára emlékeznek a Wolf 359 csatára, amelyben a Borgok az egész Szövetséget ellenőrzésük alá akarták vonni. A most a Warthog azzal az ötlettel lépett elő, hogy amikor a Wolf 359 elkezdődött, a szövetségek egy ultramodern vadászgépet kezdtek fejleszteni, de a munkálatok sosem fejeződtek be. Mivel most a Borgok újra színre lépnek, és igencsak fenyegetően lépnek fel, a program újrazsindul. Rengeteg vadász-űrhajóval találkozhatunk, amelyek elsősorban ▶

HAJÓK AZOK, AMELYEK A SUCCOST VISZIK...

Sok olyan hajó is van a játékban, amelyek nem jelentenek akkora veszélyt. Ezeket nekünk kell megvédenünk. A Hurq Planetary bolygóközi cirkáló szó szerint akkora, mint egy bolygó



Hurq Colossal



KJ Snipe Vessel



KJ Incendiary Marshall



KJ Impact Unit



Klingon Bird Of Prey



USS Typhon



Kardasszai teherhajó



Föderációs teherhajó



Klingon teherhajó



Romulán Warbird



Hurq Median



Hurq Planetary



Készülj a felsugárzásra. Picard és Wolf hangjával is hozzájárul a játék sikeréhez

Az egymás elleni játék jelenti az igazi izgalmakat, de a játék így is könnyedén fut

► a Defiant cirkálóra épülnek. (Igen, ez az, amellyel Sisko néha megy egy-egy kört a *Deep Space Nine*-ban.)

„A Defiant valójában hadihajónak épült” – mondja Han – „Ez egy nagyon agresszív hajó, az első darab a Föderáció flottájában, amely a közelharcban is helyt áll. Az a kérdés, mit is akarnak a Borgok a Föderáció űrterében? Biztos nem csak egy paciért jöttek...”

Üdvözljük az újszülöttet is, a *Star Trek* univerzum legfiatalabb fajtát, a Kam'Jahtae-kat. A faj az elmúlt 200 ezer évet hibernáltan, egy gigantikus kasban töltött, amely egy bolygó körül kering.

„Lehetőségünk nyílik arra, hogy a Kam'Jahtae fajt egészen az alapoktól fejlesszük ki. Még ideológiával is rendelkeznek majd, emellett a faj jellegzetességeivel kapcsolatos háttérinformációk is elérhetőek lesznek. Méhrajsszerűen élnek, nagyon odafigyelnek egymásra; bizonyos szempontból olyanok, mint a rovarok. A Borgoknak megvan az okuk arra, hogy üldözzék őket, de ez csak a

játék különböző fordulóit keresztül derül ki” – mondja Haydn.

Tudván, hogy a *Star Trek* rajongók mennyire háklisak a műsorok pontosságára az *Invasion* játéktérre a *The Next Generation* bolygórendszerére emlékeztet.

„Úgy kellett kijelölnünk a területet, mint a *Star Trek* univerzum kvadránsait, ezáltal meg kellett jelölnünk a csillagrendszereket és a főbb bolygókat” – magyarázza Haydn – „Vannak bizonyos területek, amelyeket a sorozat nem fedez fel teljesen, így volt térünk arra, hogy azt csináljunk, amit csak akarunk. Viszont használtunk egy csomó utalást olyan dolgokra, amelyek a *Star Trek*-ben is léteznek, így eredetibb, hitelesebb lesz a játék.”

Egy másik módszer, amelyet a hitelessé alátámasztására használtak, a *Star Trek* magazinok egyik írójának, Jim Swallow-nak a nevéhez fűződik. Jim, aki az egyik első számú szakértője ennek a világnak, alaposan átnézte a játék vázlatait.

„Odaadtam neki a vázlatokat, s ő még

STAR TREK: ZSEBTÖRTÉNELEM

35 ÉVNYI CIRKÁLÁS A VILÁGŰR ISMERETLEN TERÜLETEIN

1921

Gene Roddenberry (balról a második) megszületik. Később ő lesz a felelős a nyúlós-fülű, kopolyuorrú és pitehomlokú alakok univerzumának keletkezéséért.

1947

Roswell, Új-Mexikó. UFO becsapódások a sivatagban. Nincs túlélő. De tényleg.

1948

Gene Roddenberry túlél egy repülőgép-balesetet. Elkezd érdeklődni a távoli galaxisok és azok lakói iránt.

1964

Az első *Star Trek* alkotás, a *The Cage* forgatása. Nem vetítik, ehelyett egy másolat (*Where No Man Has Gone Before*) készítenek.

1967

A nagy jelentőségű második világ háborús és Joan Collins-es epizód a *The City On The Edge Of Forever* készítése. Ekkor jön létre a *Star Trek* univerzum.

1965

Az első *Star Trek* epizód, a *The Man Trap* vetítésre kerül. Nemsokára a második rész is.



Nyilvánvaló, hogy az egész csapat keményen dolgozott azon, hogy a játék lehető leghitelesebb és legértékesebb legyen...”

...skán megterkesítette őket” – mondja Haydn – „Így minden sokkal hitelesebbnek tűnik. Ugyancsak sikerült megszerezniünk a *Next Generation* két legnépszerűbb karakterét, Worfot [Michael Dorn] és Picardot [Patrick Stewart] a hangalámondások felvételére. Worf nagyon szívesen vett részt a játékban: délután szóltam neki, s este már ismét is mondott. Picard valamivel nehezebb volt.”

Nos, alig egy évvel a fejlesztés kezdete után a *Star Trek: Invasion* nemsokára kész. Az 35 szintje van, ezek között tíz titkos szintet és öt multiplayer szintet is találunk. Ahogy Han és Haydn a *Star Trek* játékról beszélnek, nyilvánvaló, hogy az egész csapat keményen dolgozott azon, hogy a játék lehető leghitelesebb és legértékesebb legyen. De milyen is játszani vele?



Láttuk, ahogy Haydn a Defiantját navigálja a galaxis külterületén, s magunk is kedvet kaptunk arra, hogy kipróbáljuk a dolgot.

Mivel hajónk a fénysebességet is túllépve három dimenzióban halad, a kanyarodás nem épp egy pofonegyszerű feladat. Igen, a hajó végül is manőverezhető, de a megfelelő rutin nélkül a célok befogása és a lövés pontos végrehajtása nehezebb, mint az ember várná. Sebj, az ilyen problémákat már megszokhattuk az űrbeli lövöldözős programoknál (emlékeztek még az *Omega Bostra*ra?). Haydn védi a haza becsületét: „Az emberek azt mondták, hogy túl nehéz, ezért megnöveltük az edzőterületet, így mire a küldetésekbe kezdesz, mindent tudsz majd az űrhajóvezetés rejtelmeiről. Vannak persze kombinált mozgások is, így biztosított az élvezet a profibb játékosok számára is.”

A *PSM* épp nekizúzza a hajót egy újabb aszteroidának, amikor Han folytatja lelkesen: „A kezelőrendszernek köszönhetően ténylegnyi helyen megállhat az hajóval, majd

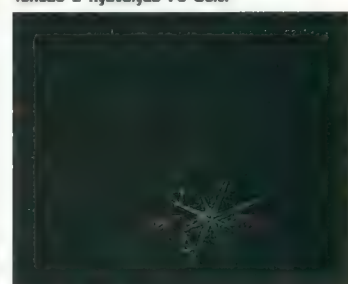


A bolygóközi háborúskodás még sosem volt ilyen klassz, bár ezen a hadszíntéren nem könnyű boldogulni. fordulásból tüzelhetsz, de van egy alacsony sebességű warp hajtómű nehéz szituk esetére, és van reverse-warp hajtómű is. A vontatósugár segítségével tárgyakat kaphatsz fel; például álcázottan is be tudod fogni az aknákat, és egy pajzs mellé helyezve láncreakciót indíthatsz el, ha felrobbantod az egyiket.”

Hmm, jól hangzik. A *PSM* egyenesen belefut egy ellenséges hajó fotontorpedójába. Lehet, hogy nem lesz könnyű beletanulni a dolgunkba? Sebj, előbb-utóbb úgyis sikerülnie kell... A *PSM*-et mindenesetre befogták a játék sugarai... ■

A KLINGONOK UTÁN KUTATVA STAR TREK JÁTEKOK, HOVÁ TŰNTETEK?

Közel 20 *Star Trek* (többségében stratégiai) játék jelent meg a PC-n, így némiképp meglepő, hogy az áttérés a PlayStationre ennyit váratott magára. A *Star Trek: Invasion* jó, de a hagyományos Kirk 'am up' játék mégiscsak a *Star Trek*, az eredeti pénzbedobós arcade progij. A *Star Wars* engine-t használó *Trek* játékokban kedvünkre élvezkedhettünk a poligonok között, például a *Bird Of Prey* űrhajót is szétlőhettük. Keresgettünk az aszteroidák között megbúvó Klingonokat, darabokra robbanthattuk őket a fotontorpedókkal, és hagyhattuk a fénybe a nyavalyás Fő Célt.



Emlékszel még a játéktérmi *Star Trek* játékokra? Milyen édesek is voltak... Ezek a dögös textúrák... Óóó...



1969
A *Star Trek* utolsó része, a *Tourabout* Intruder sugárzása.

1973
Az USA-ban kijön a *Star Trek: The Animated Series*. Remek darab.

1978
Az eredeti *Star Trek* stáb újra összejön a Paramountnál. Shatner és a műsör, Nimoy és a fülek, DeForest Kelly és a konokul meredő szemöldök...

1982
A *Star Trek II: The Wrath Of Khan* bemutatása. Nem sokkal jobb, mint az előző.

1986
A *Challenger* űrhajó felrobban.

1987
A *Star Trek: The Next Generation* és a kétrészes *Encounter At Farpoint* megjelenése.

1992
Gene hamvait az űrbe eresztik, kritikus felhangok mellett.

1995
A *Star Trek: Voyager* premierje. A cselekmény: egy szövetségi hajó beragad a Delta kvadránsba és azért küzd, hogy hazatérhessen. Sikerül vajon nekik? Talán...



1999
A *Star Trek: Deep Space Nine* utolsó epizódja. Sisko visszatér a földi iskolájába, ahol színészetet tanít. Becsszó.

2000
A *Voyager* a végéhez közeledik, de a *Beverly Hills 90210*-hoz hasonló filmpozsok jelennek meg *Starfleet Academy* és *Star Trek: Enterprise* néven.

1968
Az első ember-vezérelt űrjármű megkerüli a Holdat. Idegeneknek semmi nyoma.

1979
A *Star Trek: The Motion Picture* premierje. A többség nemigen érti.

1976
Az első, többször is felhasználható űrjármű fejlesztése. A NASA az Enterprise nevet adja neki. Megkezdődnek a tárgyalások a *Star Trek: Phase II*, az újabb generációs sorozat készítéséről, amelyben az eredeti szereplők játszanának, McCoy helyett viszont bizonyos Mr. Xon jelenne meg. Erről ennyit.

1984
A *Star Trek III: The Search For Spock* premierje. Ez már mutat némi fejlődést.

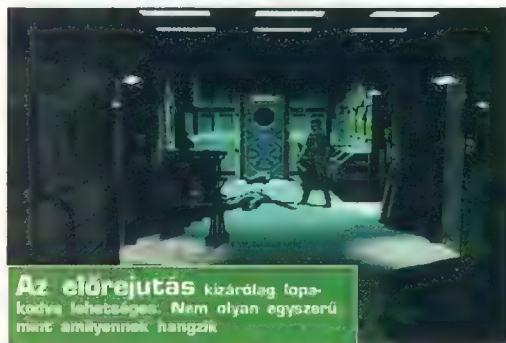
1993
A *Star Trek: Deep Space Nine* premierje. Politika, társadalom, gazdaság, számos jó húzás. A legjobb *Trek* az... izé... a *The Next Generation* óta.

1991
Gene Roddenberry a másvilágon keresi tovább az idegeneket.

1998
A *Star Trek: Voyager* még csak a századik epizódnál tart. Az *ST: Next Gen* a kétórás *All Good Things*-szel befejeződik. Hup-hup.

1996
A *Star Trek: Deep Space Nine* már a századik epizódnál tart.

A nyitójelenetben Córd az...
Bor...
...kísérője kerül.



Az előrejutás kizárólag lopakodva lehetséges. Nem olyan egyszerű mint amilyennek hangzik.



JONH CORD KÜLÖNLEGES ÜGYNÖK TITKOS KELET-EURÓPAI KÜLDETÉSBEN



In Cold Blood

„Emberünket Vogliában ex-kommunisták ejtik foglyul, és egy

KARTOTÉK



■ KIADÓ	SCEE
■ FEJLESZTŐ	Revolution
■ MEGJELENÉS	Június
■ KORHATÁR	15 év
■ JÁTEKOSOK SZÁMA	Egy

Egyéves hallgatás után a Revolution Software (a Broken Sword sorozat készítői) visszatértek a PlayStationre egy 3D-s kém-thrillerrel, az *In Cold Blood*-dal. Nem sokat teketőriáztak: lecserélték a divatjamúlt point-n-click felületet, és megpróbáltak egy szabadon bejárható kémes kalandjátékot készíteni, amely sötét, rejtélyes, és feszült hangulatot áraszt. És el is készítették; egy sornyi összetett, agy-izzasztó ál-logikai problémát, ezt fordultatos történethez kapcsolták, és lecserélték az eddigi felület pointerét egy valós időben animált karakterre...

Az *In Cold Blood*-ban a brit titkosszolgálat egyik emberének, John Córdnak szerepét alakítod, aki beszí-

várog Oroszország egyik ex-tagállamába, Vogliába, hogy megkeressen egy eltűnt amerikai kémét. A gonosz diktátorba, Dmitri Nagarovba, és egy nagy halomnyi kék radioaktív kőbe botolva apránként kideríti, hogy mi folyik ott; és az eredmény részben politikai krimi, részben pedig egy James Bond-film. Emberünket Vogliában ex-kommunisták ejtik foglyul, és kínzókamrába kerül; a játék tulajdonképpen itt kezdődik. Mivel a videojátékot filmszerűvé akarták tenni, a játék keretét Córd és kínzójának jelenete szolgáltatja, és ezek után következik egy sornyi visszaemlékezés, amiken keresztül a játékos megismeri – vagy inkább John Córd elmeséli – a történetet.

Jó ötlet, és hihetetlenül szórakoztató is, mivel minden alkalommal,

mikor meghalsz (és hidd el, ez előfordul egy párszor...) Córd megtört hangja hallatszik: „Nem, nem történhetett így...”, ami igazából azt jelenti, hogy „A fenébe, meghaltam... Várjunk csak egy kicsit... nem lehetek halott, mivel még mindig kinéz ez bajszos megszállott!”

A *Broken Sword* hírhedt volt eszehágyott fejtörőiről, amelyekben egy darab kötél és egy döglött kecske kombinációjaként franciakuлcsot kaptál, vagy valami ilyesmi. Ez az, amire a Revolution specializálódott, és az *In Cold Blood* sem sokba különbözik a bevált formulától. Igen, iger a kattintgatás helyett most Córdot mozgathatod körbe, hogy tárgyakat vegyen fel, de a lényeg ugyanaz. Beszélj mindenkivel (többször is), kombináld a fémtűt a kötéllel, majd ezt az egészet tedd be a részeckegyorsítóba (jaja). Szóval, gondolkodni kellek rajta, és ha a logikus gondolkodásodban valamilyen rendellenesség található, akár még sikerülhet is megoldanod néhány problémát, de az biztos, hogy el fogsz akadni. Gyakran. Egyszerűbb lenne a dolgod, ha a felvehető tárgyakat valahogy nyilvánvalóbbá tették volna, mint pl. a R...

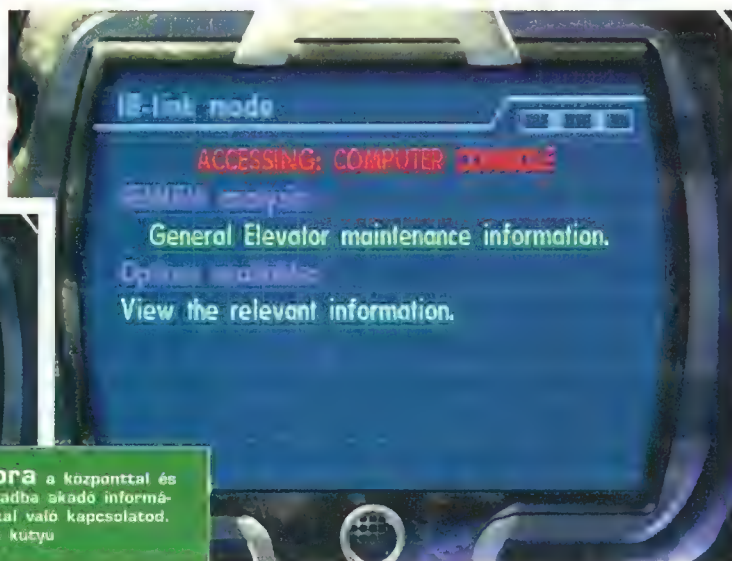
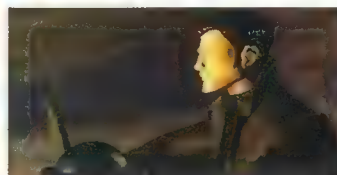




Robotok közelítenek. Golyóálló mind, úgyhogy jobban jársz, ha futsz. Gyorsan



A Femora a központtal és az egyéb utadba akadó információforrásokkal való kapcsolatod. Hasznos kis kutya



kínzókamrába kerül...

csillanását, amikor valamilyen tárgy van a szobában. Ilyen módon mindig meg lenne a megfelelő számú tárgyad egy adott probléma megoldásához, és biztos lehetnél benne, hogy nem mentél túl a főpöcsészen, amely feltétlenül szükséges lett volna. És, mivel a képernyők olyan sötétek lettek, csak a pusztá szerencsén múlik, belebotlasz-e az adott tárgyba.

A játék nehézsége nem csak a műveletjeiddel hozható kapcsolatba. Cord mozgása minden másnál komolyabb probléma; a lényeg a lopakodás. Odaosonhatsz egy ór mögé, hogy aztán egy gyors karateütéssel eltörd a nyakát. Vigyázz, ezeknek az óráknak nagyon jó fülük van ám. Ha megpillantanak, egyből tüzelnek. Sosem lényeg mellé, és lehetetlen megszökni előlük, ami marhára idegesítő, mikor már a százhuszonvalahányadik alkalommal próbálkozol ugyanott.

A probléma egy része a karakter-animáció és a képernyőhöz viszonyított méretaránya. Először is, úgy jár, mint akinek a szájába vágtak egy jégcsákányt és egy dögtől halt meg. Ha átkapcsolsz lopakodó módra, már sokkal inkább egy Cro-Magnoni

előemberre hasonlít a hajlott hátával és lelógó karjaival. Nem túl Bondos, igaz? Másodszor pedig vannak olyan pontok a játékban, ahol nem látni, Cord mit csinál, mert eltörpül a helyszín méreteihez viszonyítva. Igen, ilyen volt a FFVII is, csak ott nem kellett halálpontosan és észrevehetetlenül fegyveres emberek mögé osonni, hogy eltört a nyakukat. A siker leginkább a véletlennek múlik, és ha hibázol, vajon mi következik? Teleraknak ólommal, lyukakkal, és mehetsz vissza az előző mentett álláshoz.

A Revolution kódolási képességeivel is mindig eldicsekszik. A Broken Sword-ban ott a cinikus hős, George, akinek száraz humorú megjegyzései segítenek átjutni a játékon. Az In Cold Blood-ban ez már nem működik olyan jól. A párbeszéd megpróbálnak baljós hangulatot ébreszteni, és mikor már sikerülne, egy rosszul időzített „poén” elrontja az egészet.

Akkor mi a jó benne? – kérdezhetné mindenki. Nos, hogyha a játszhatóság problémáin túlteszed magad, a történet szövevényes. Az, hogy az egészet egy keletbe foglalja az első jelenet, egységessé

teszi, és mindig kérdéses, hogyan végződik majd. Tovább él Cord, vagy meghal a fogásában? Kiszabadítja egy osztagnyi SAS-kommandós? Kiderül...

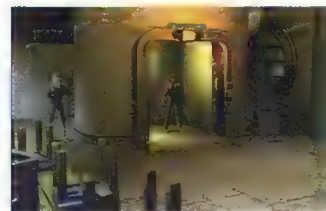
Egy kellemes jellemző még a Cord csuklójához szíjazott Femora egység, amely ugyan úgy néz ki, mint egy elszabott G-Shock óra, értéke felbecsülhetetlen a Volgiában összeszedett szükséges információk tárolásának szempontjából. Csak becsatlakoztatod egy IR-hozzáférségnél, és letöltheted a megismert személyekről fellelhető információkat, biztonsági rendszerekbe törhetsz be, és e-maileket küldhetsz vele. Valóban hasznos, tiszta Bond, és ha tényleg létezne, a bolt előtt aludnál, csak hogy a tiéd lehessen az első darab.

A gyengébb animációtól eltekintve a grafika nagyon hangulatos, fagyosan hideg, és sötét. Az útközben megismert szereplők-



HOGY KELL...

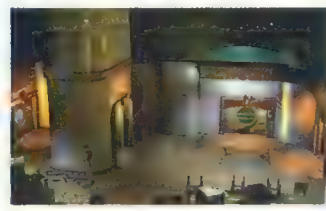
TÖRÉSGYAKORLATOT BEMUTATNI



Ez az egyedüli kivezető út. Van egy ór az egyik oldalon, egy kevés árnyék, és egy beélesített karateütésed. Készülj a kúszásra.



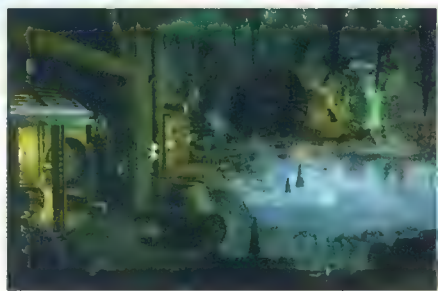
Kuporodj le a padlóra, és suhanj át a saroknál, míg az ór a másik irányba néz. Mivel a kamera itt nézetet vált, nehéz megmondani, hogy jó irányból közelítesz-e. Csak alacsonyan, aztán nosza.



Ha jól csináltad, az ór mögött bukkanasz fel, és egy ütés megoldja a problémát. Ha elhibázod, vagy az ór megfordul, miközben lő rád, ess neki, foggal-körömmel. Aztán a haverjainak. Ja, hogy ez lehetetlen és meghaltál? Hogy te milyen kicsinyes vagy...



A hátterek lélegztető-
lítőak. Cordot felfedezni előttük
már nem annyira
egyszerű...



Micsoda szemek!
Valami nem stímmel
szekkel a volgiaikkal, de
még így is kiszedik belőled
az igazat...



A grafika nagyon hangulatos, fagyosan hideg, és sötét

nél is felfedezhetők apróságok: alfelüket vakargató smasszerok, örök, akik cigiznek, vécéznek, vagy csak a fociról dumálgatnak. Az is kellemes újdonság, hogy Cord nem a tipikus jófiú; vannak alkalmak, amikor ártatlan, békés polgárokat kell fegyverrel fenyegetned, hogy elérd, amit akarsz. Nem rossz.

Mindent összevetve az In Cold Blood dühítő és fárasztó élmény. Egyszerűen túl nehéz mindenkinek, csak a legvégsőig elszántaknak ajánlott; és mielőtt még valaki megkérdezné, a cikk írója végigjátszotta a Broken Sword első és második részét. A grafika király, a cselekmény úgyszintén, a karakterek kidolgozottak... csak jó volna vele játszani... ■

Dan Meyers



És voilá... a részecskegyorsító előállt.
Hogy mit kell beletenni? Mondjuk egy fémtűt
(nem könnyű megtalálni) és persze egy kábelt.
Milyen logikus, ugye?...

HA EZ TETSZETT,
MIT SZOLSZ EHHEZ?
METAL GEAR SOLID (10/10)
Minden lopakodós játékok
örögegyje,

PlayStation
Magazin
ÉRTÉKELEÉS

■ GRAFIKA	A hátterek szépek lettek, az animációk már nem 8
■ JÁTSZHATÓSÁG	A lopakodós és fejtörős részek egyaránt túl nehezek 6
■ ÉLETARTAM	Csak a türelmeden múlik 6

■ ÖSSZKÉP
Nos, egy biztos, a játék nem Metal Gear utánpótlás.
Gyakorlatilag egy point-and-click kalandjáték, valós időben
mozgatható karakterrel. A cselekmény jól sikerült, az
otletek eredetiek, de csúnyán el lett szúrva. Szégyen.

7
TÍZBŐL

AMI EDDIG A PC MELLŐL HIÁNYZOTT... A PC MELLŐL HIÁNYZOTT...



2 CD-MELLÉKLETEN, TELJES VERZIÓS
PROGRAMOKKAL, JÁTÉKDEMÓKKAL!

DV kamerák



Printerparádé

PCFormat
Szuper
Teszt

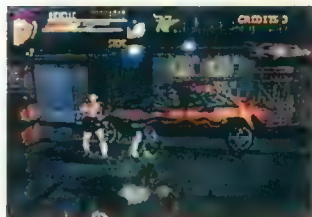


Amstrad E-m@iler



Kapható az újságárusoknál!

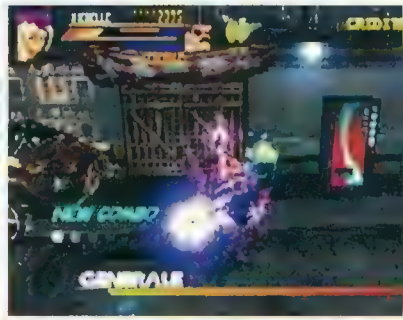
SZEMLE



És a rosszfiúk csak jönnek és jönnek... Még ha le is ver az egybekötött, egyből ott terem helyette ő.



Barátunk és a sugáryelős. Műtán még rosszfiút csaptál le, különleges képességekre teszel szert. Ha lenyomod a **Q** gombot, képes lesz elszabadítani.



A PLAYSTATION-RÓL MÁR NAGYON HIÁNYZOTT EGY CSÚCSSZÍNVONALÚ SCROLLÓZÓS-VEREKEDŐS JÁTÉK. HÁT, NEM EZ AZ...



Gekido: Urban Fighters

A Fatboy Slim hanganyag némi hamis színvonalat kölcsönöz a játéknak...

KARTOTÉK

■ KIADÓ	Infogrames
■ FEJLESZTŐ	NAPS Team
■ MEGJELENÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	15 év
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egytől négyig

HA EZ TETSZETT, MIT SZOLSZ EHHEZ?

WU-TANG: TASTE THE PAIN (PSM 8/10)

A stílus hasonló, a tempó jobb, és a játékmenet kicsit mélyebb

Soha sem találod ki. A barát-nődet elrabolták New Tokyo bűzös szívében – egy városban, ahol (legalábbis a kézikönyv szerint) „A sikátorokat elárasztja az emberiség mocska”. Ami még rosszabb – örült sátánimádók rabolták el, akik emberáldozatra készülnek. Nos, ha így van, akkor a legjobb lesz visszahozni...

Válaszd ki a rosszfiút és irány a küzdelem. Az összes tipikus alak megtalálható a választékban – kiabáló Bruce Lee-fazon, kökemény szépfiú, felgyújt szteroidgolyó... Te csak scrolloz, és intézd el az utcák hordányi emberi mocskákat, olyan stílusosan, ahogy csak lehet. Nyald föl a bonusz idő-, energia-, erő power-up-okat, és rögtönözz valamiféle amortizáló stratégiát a pályafőnök részére. Ahogy haladsz előre, újabb és újabb kombókat kapsz, amelyek bár teljesen ugyanazt a hatást érik el, némi szint visznek az ál-

landó püfölesbe-gyaloglásba. A Fatboy Slim hanganyag némi hamis színvonalat kölcsönöz a játéknak, amely olyan közel jár ahhoz, hogy jó legyen, hogy az már szinte fáj.

A grafika elég komor és neonfényes, és a harci animációk nagyszerűen sikerültek, az összes motion-capture mozdulat a végtelenségig élethű. Megoldották az egyhangúság problémáját is – a játék végigjátszása különböző karakterekkel különböző új módokat és harcosokat nyit ki. Hogy akkor mi a gond? A játékmenet. Könnyörtelen, hogy gyakran úgy érzed, hogy már nem te irányítasz, miközben kétségbeesetten próbálsz túlélni.

Az egy-egy elleni küzdelem túlságosan kiegyensúlyozott, és ez elég problémás, mikor jó páran jönnek rád, a mozi-klisék alapján mindig udvariasan kivárva, amíg az előtűk lévő befejezi a küzdelmet. Azon veszed észre magad, hogy kétségbeesetten küzdesz négy, hat, nyolc punkkal, és vereséget szen-

vedsz. És fölkel. És megint leütnek. És fölkel. És megint...

Bár a háttér néhány darabját föl lehet markolni, hogy aztán lobogtathasd és hadonászhass vele, ezt szinte lehetetlen megtenni anélkül, hogy ne kapnál egy egészséges málást a lendítés közepén; és ha egy rosszfiú felkap valamit, az tutibiztos, hogy telibe talál. Nincs hely elmenekülni, vagy elugrani, és ha levered, miközben megpróbál valamit rádobni, leejti, a cucc felrobban, és te is vele együtt.

Ha a játék készítői túl sokat próbálnak ilyen kis helyre összehúzólni, abból a nagyszerű „Küzdj Meg Az Emberrel, Aki Épp Nem Lát szik, Mert Eltűnt A Képernyő Bal Szélén” e nevezetű játék lesz. Nagyszerű szórakozás, főleg, mikor egy elsőprő erejű és ügyes kombó segítségével sikerül leütnie. És felkel. És megint leüt. És felkel...

Andy Lov

PlayStation Magazin

ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA	A nagyszerű háttér és az animációk elvesznek a túlságosan is eszeveszett harcok mögött: 7
■ JÁTSZHATÓSÁG	Ismeretlen, és túlságosan kedvez a rosszfiúknak: 3
■ ÉLETTARTAM	Feldobja néhány kellemes titkos cucc, és a kétjátékos mód: 6

ÖSSZKÉP

Egy csomó stílus keveredése, csak éppen nem áll össze egészen. Túlságosan véletlenszerű, hogy jó egy-egy elleni veredős legyen, túl sok az ellenfél egy jó scrollozós játékhoz, és ha valaki négyjátékos tombolásra vágyik, bátran ajánljuk a WWF Smack Down-t.

5 A TÍZBŐ



GEORGIA ÁLLAM VÁLASZA A KNIGHT RIDER-RE FENNAKADT EGY ÚTELZÁRÁSON



Dukes Of Hazzard: Racing For Home

Nem meglepő, hogy Lee Tábornok az igazi sztár

KARTOTÉK

KIADÓ	Ubi Soft
FEJLESZTŐ	SouthPeak Interactive
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy vagy kettő

A EZ TETSZETT,
IT SZOLSZ EHHEZ?

DRIVER (PSH04 9/10)
szillogó külső, nem kevésbé igényes
játékmenet - szinte tökéletes

Easonlóképpen, mint a *Miami Vice* tam-tam dobjai, vagy az *Airwolf* rotor-szárnyainak zúgása, a Duke fiúk „Jihháá” kiáltása is hosszú múltra tekinthet vissza. A *Dukes Of Hazzard* (nálunk *Hazzard megye lordjai*) egy régi TV-sorozat, minőségét tekintve valahol az *Szuper-csapat* alatt, de még a *Street Hawk*-ot megelőzve. Videójáték változatának azonban keményebb ellenfelekkel kell megvívnia saját harcát. *Driver*, *Colin McRae*, *Gran Turismo 2* – ezek jelenleg a PlayStation autós királyai, és semennyi nosztalgia kedvéért sem fognak lemondani vezető helyükről egy gyengébb játék részére.

A *Dukes Of Hazzard* a versenyzős stílust inkább a humorosabb oldaláról próbálja megközelíteni. Megkísérel összefűzni egy sornyi vezetgetős küldetést filmjelenetekkel, melyeknek főszereplői Jesse Nagybácsi, Daisy Duke, Hogg főnök, és persze Rosco P. Coltrane sheriff. A

történet elég halvány – bankrablások, összetévesztéses komédiák, indulás a helyi roncsderbin – de legalább hű marad a TV-sorozathoz. Az sem meglepő, hogy Lee Generális, a fiúk autója az igazi sztár, aki csak azért száguld fel a rámpákra, hogy utána ugrás közben minél jobban látszson a ráfestett szövetségi zászló.

Akárcsak a *Driver*-ben, a játék bizonyos pontjain rád kerülhet az üldöző, és az üldözött szerepe egyaránt. Bizonyos küldetésekben egyszerűen annyi lesz a feladatod, hogy ne veszíts szem elől egy bizonyos járművet, míg néhány másikban neki kell menned egy másik autónak, vagy el kell kerülnöd, hogy egy másik autó neked menjen. Ezek között az innen-oda küldetések között időre menő derbi-versenyeken kell részt venni, ahol egy bizonyos idő alatt kell végigmenni egy adott pályán. Míg a küldetések némelyike (főleg az üldözések részek) viszonylag szórakoztató, mind egyik szárnyaszegetté válik a gyenge irányítás hibájából. A fiúk Dodge-a mintha meghasadt sze-

mélyiséggel bírna – az egyik pillanatban még nyugodtan haladsz, a következőben pedig beleütközöl egy eddig távol tartózkodó autóból vagy tereptárgyba, és már száguldasz is lefele egy domboldalon, akár Hogg főnök. Hazzard megye földútjai tökéletesek lennének a kicsúsztatásokra, de sajnos a játék fizikai része ilyen lehetetlen, különleges, kivitelezhetetlen, és persze felesleges manővereket nem tesz lehetővé.

Vannak azért jellemzők, amik elterelhetik a figyelmet a játék vezetési részének kezelhetetlenségéről. Különi a levegőbe teljesen jó szórakozás, bár ezt a lehetőséget fejlesztők jobban is kihasználhatták volna; az ellenfelek kerekeit kilöni pedig mindig jó móka. Ha volnának kalandjáték-elemek is a *Dukes Of Hazzard*-ban, talán megbocsátható lenne a vezetős részek kókadsága, de mivel a vezetős részek a játék, nem lehet szemet hunyni eme hiányosság felett. Jihá? ■

Pete Wilton

PlayStation
Magazin
ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA

Tábornok jól néz ki, a pályák elég unalmasak 7

■ JÁTSZHATÓSÁG

A kezelés kábé olyan könnyed, mint egy félvállalra mozdulatok 5

■ ÉLETTARTAM

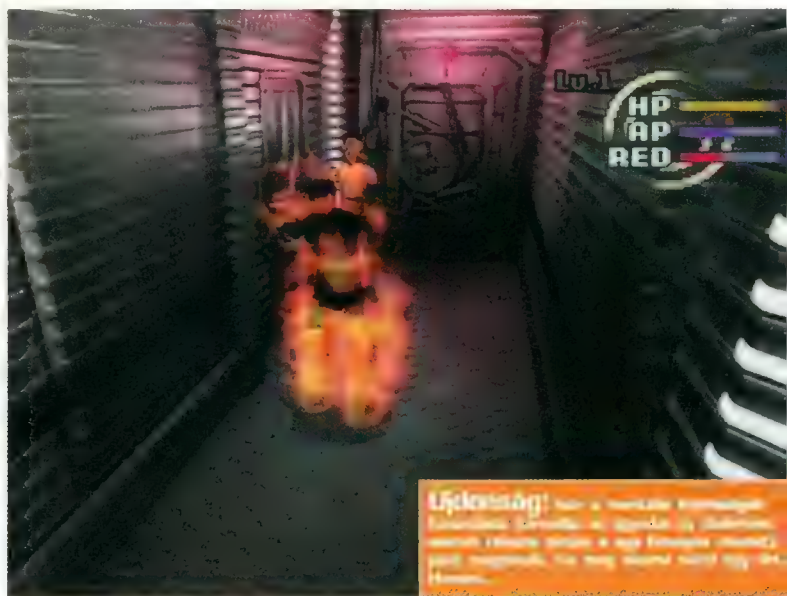
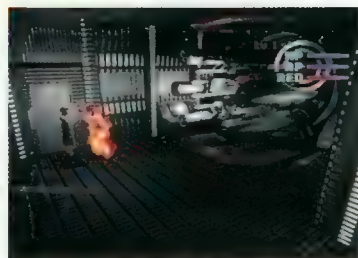
A halvány kétjátékos mód nem vonhatja el a figyelmet a játék ismétlődő jellegéről 3

■ ÖSSZKÉP

Ha világleletedben arról álmodoztál, hogy Lee Tábornokot vezethesd, hát... megér egy próbát. Ha azonban összehasonlítod bármelyik félig-meddig tűrhető vezetős játékkal, a *Dukes Of Hazzard* elég szánalmas

5

A TÍZBŐL



Galerians

Meg kell találnod az egyensúlyt pszichés-képességeid és a

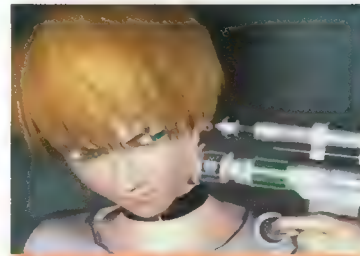
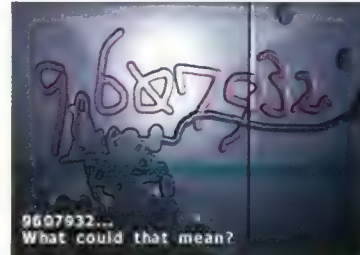
■ KIADÓ	Crave
■ FEJLESZTŐ	ASCII
■ MEGJELENÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	Egyelőre ismeretlen
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

Első ránézésre a *Galerians* egy sima túlélő-horror; az irányítás és a kamerák mozgása nem érheti a stíluson edződött játékosokat készületlenül, akik hamar bele is tanulnak majd a kezelésbe. Hasonlóképpen az, hogy a játékot néha pillanatnyi jelenetek szakítják meg, hogy teljesebbé váljon a hangulat, nem nagy újdonság. Azonban annak ellenére, hogy a kivitelezés ismerősnek tűnhet, a történet kellemes újítás az eddigiekhöz képest, és ez az oka annak, hogy a *Galerians* egy jól sikerült kalandjáték lett.

Míg a pszionikus energiák használata ismerős lehet a japán anime vagy a manga kedvelőinek, a *Galerians*-ban ez kelleme-
m-
űjításként jelenik meg. Rion a játék során bejárja a bázist, ahol fogva tartják, végül kijut onnan. Rengeteg támadó képességére jön rá, amit fel is használhat védekezésül az örök és a tudósok ellen, akik újból be akarják börtönözni. Fura módon a *Galerians* előzetes verziójában Rionnak hasonló képességei voltak, mint a David Connenburs rendezte *Scanners* című film szereplőinek; ellenségei feje úgy robbant szét, akár a görögdinnye. Szerencsére (vagy az eladások javításának okán) a végső verzióban az áldozatok egyszerűen összeesnek a fájdalomtól, vagy lángba borulnak.

A másik probléma a rejtvényekkel van. Először is, eléggé kiszámíthatóak, általában egy tárgyat kell elvinni A helyről B helyre. A *Resident Evil* 3-ban enne az egyhangúságát az akciójelenetek ellensúlyozták, de mivel a *Galerians* inkább pszichó-thriller, ezt a módszert itt nem lehetett alkalmazni. Amellett, hogy a fejtörők általában túl nyilvánvalóak, a film

Nem csak a mentális képességei miatt lehet a Rion a játékosok számára a leginkább hasznos karakter.



Ugy bírod megvárni? Rion a játékosok számára a leginkább hasznos karakter.

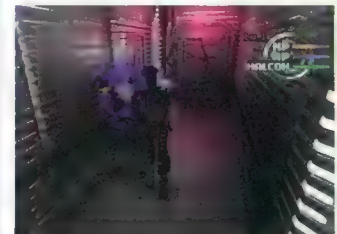


HOGY KELL...

TÖKÉLETESEN KIHASZNÁLNI RION KÉPESSÉGEIT



Rion kivételes mentális képességei két területen használhatók leginkább – ez a kettő a támadás és az észlelés...



A pszionikus támadás használata az összes közelben lévő személynek elviselhetetlen fájdalmat okoz. Alapesetben meghalnak, de a játéknak van egy pár pszichokinetikus meglepetése...



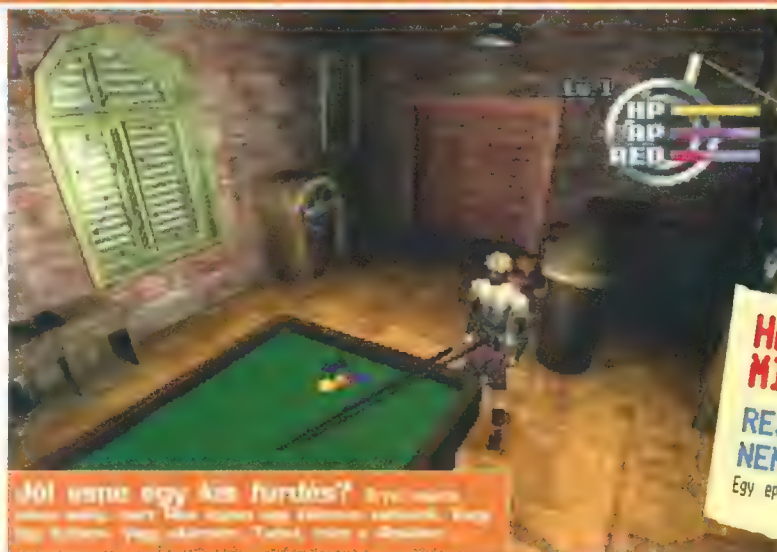
Rion fontos részleteket tudhat meg egyszerűen megérintve egy adott tárgyat; így derül fény alapvető információkra, vagy csavarokra a történetben. Nem rossz.

használatukkal járó mellékhatások között

Jelenetek túl sok információt adnak arra vonatkozólag, hogy mi történik majd azután, így a játék titokzatosságának nagy része elvész.

A 3D kalandjátékok választékát tekintve a Galerians egy bátor kísérlet, de sajnos csak részben sikeres. Felsorakoztat sok remekül kidolgozott karaktert, egy erős történettel, de visszahúzzák az egyszerű rejtvények, és az az eredeti, de egyben a játékos lehetőségeit korlátozó ötlet, hogy Rion gyógyyszerfüggő. A pszichológiai horror beállítottság azt is jelenti, hogy soha nem pörög fel az akció, így hiányzik belőle az a dinamizmus is, ami a játékost a képernyő elé szögezi. Ha hasonlattal akarunk élni, inkább egy szórakoztató videofilm, mint egy zseniális mozi; ettől függetlenül érdemes megnézni.

Steve Merrett



Jól mutat egy kis humor is a játékban.

HA EZ TETSZETT, MIT SZOLSZ EHÉZ?

RESIDENT EVIL 3:

NEMESIS (PS2 10/10)

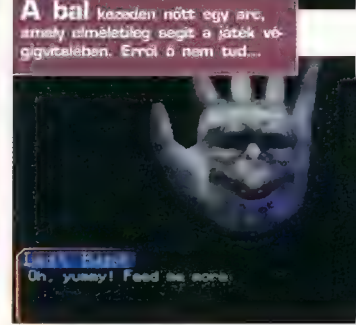
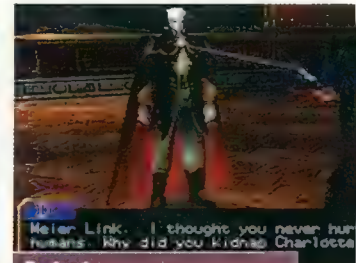
Egy epikusabb, pergő tempójú akció/kaland

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

- GRAFIKA Részletes, renderelt háttérképek, de kevés a kameramozgás 7
- JÁTSZHATÓSÁG Kissé egyhangú, állandóan tárgyakat kell hurcolásni innen-oda 6
- ÉLETTARTAM Eleinte nagy kihívás, később már idegesítő 7

■ ÖSSZEKÉP A Galerians ígéretes próbálkozás arra, hogy valami újat vigyen a túlélő-horror műfajba. Szomorú, hogy izgalmas és tekervényes cselekményű kalandjátéknak indul, és végül tárgyak cipelgetésére és használatára korlátozódik.

7 A TÍZBŐL



IJESZTŐ VÁMPÍROS MANGA-KALAND? HORROR A KÖBÖN



Vampire Hunter D

Mint a *Resident Evil* a grafika, a stílus, vagy az ijesztő hangulat nélkül

KARTOTÉK

■ KIADÓ	JVC
■ FEJLESZTŐ	Victor Interactive
■ MEGJELENÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	11 év
■ JÁTEKOSOK SZÁMA	Egy

HA EZ TETSZETT,
MIT SZOLSZ EHHEZ?
RESIDENT EVIL 3:
NEMESIS (PS108 10/10)
Vagy a Soul Reaver. Vagy a
Silent Hill. Vagy akármi...

Ez a túl későn érkezett, valami régi vámpíros anime ökörségen alapuló túlélő-horror nagyon keményen próbálkozik, de az elvakult manga-rajongókon kívül nem valószínű, hogy bárkinek is tetszene.

D, mint Dunpeal: ez lenné te. Félig ember, félig vámpír. Csak épp egy kissé élőhalt. A 12090-es évben járunk (ez alapján már lehetnének 95468-ban is, nem?...), és az elkerülhetetlenül bekövetkezett Nagy Háború óta a vámpírok többé-kevésbé uralják a Földet. Az emberek egy földalatti ellenálló szervezetben tömörülnek, akik vérszívó vámpírvadászatokat fogadnak fel, akik közül - persze - a Dunpeal-ek a legjobbak. Így elindulsz egy magas hegyen álló elhagyatott kastélyba (nem vicc!), hogy megmentsd valakinek a lányát, akit elrabolt egy... (na vajon) vámpír! Juji!

A játék olyan, mint a *Resident Evil* a grafika, a stílus, vagy az ijesztő hangulat nélkül.

Ami marad, az egy rakás Melyik Kulcs Kell Az Ajtóhoz fejtörő. Ja, és az alkalmankénti gombnyomogatás kardozás. A legfőbb probléma a hangulatok keveredése - egyszer *Doom*-szerű, véresen komoly és sötét hangulatú atmoszférát kapsz, máskor kissé gunyoros, rajzfilmszerű irányba indul meg a játék. A karakter leginkább egy olyan Marilyn Manson-hoz hasonlít, akinek egy arc nőtt a bal tenyerére, és mikor valami újat találsz, boldogan rád zúdítja fárasztó hülyeségeit. Elméletileg segítséget nyújtana a fejtörők megoldásában, azáltal, hogy a megfelelő irányba terelget. Ehelyett csak a rossz poénok maradnak.

A harc egy előnytelen kombináció: meg-lépősen zibbasztó, egy-lépést-előre, vágás, egy-lépést-hátra szeletelés keveredik a szerencsétlenül kivitelezett varázssítal-próbálgatással (vajon melyik szörny ellen melyik lötyty a jó? De izgalmas...). Bár, tekintve D fizikai képességeit, mulatságos Beny Hilles üldözési je-

leneteket produkálhatsz az ügyesen vetődő ugró, futó karakterekkel, míg a szerencsétlenség szörny csak lohol a nyomodban a levegőt csépelve.

A *Vampire Hunter D* azon játékok egyike, melyek valahol a készenléti állapot előtti kuumban léteznek. Reménytelenül csapongó kameraállások, fáradt grafika, álmosító játémenet, borzalmas filmjelenetek. A túlélő-horror stílus talán folytatások és kísérletezések tömkelegével fémjelezhető, de meglátva a játékot tudni fogod, hogy miért.

Vannak azért jó pontok is: a háttérket megkísérelték részletessé tenni, a hangok meglehetősen jók, és ha már nagyon kétségbeesett vagy, észrevehetsz egy-két RPG-elemet is (például az Energia és a Támadás növeleolt szörnyek számával egyenes arányban) de legalább öt évet késett, és minimum 20 évvel később, hasonló stílusú játék kapható.

Andy Lc

PlayStation
Magazin

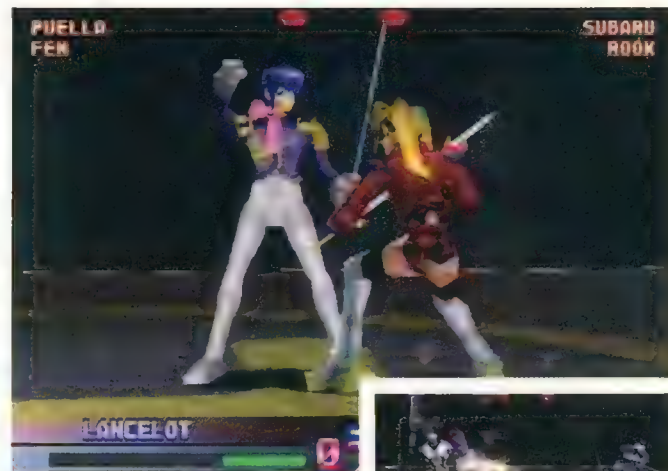
ÉRTÉKELEÉS

■ GRAFIKA	Darabos, akadozik. Közepesen tűrhető háttér	4
■ JÁTSZHATÓSÁG	Kulcs, ajtó, párbeszéd, harc. Kulcs, ajtó, ...	3
■ ÉLETTARTAM	Túl hosszú, unalmas és egyhangú, hogy fenntartsa az érdeklődésedet	3

■ ÖSSZKÉP
Régies, fantáziátlan manga-kliségyűjtemény, nagyon enyhe *Resident Evil*-beütéssel. Üres, ismétlődő, technikai csőd. Olyan, mintha már 5 éve egy fiók mélyén porosodott volna.

3
A TÍZB

Az óriási dobocillag csak egy a számos alkalmazható távolági fegyver közül. Hogy miért vezetődél a használatukkal, mikor mindegyik legálább olyan látványos, mint egy tál zöldbab, azt már mi sem tudjuk...



Mint a *Star Trek* sorozat vége felé, a szereplők itt is megöregedtek. Nagyon. Öt évvel ezelőtt még talán megszorongathatták volna a *Tekken*-t, mára már azonban lemaradtak, akár a borzaváló.



A TAKARA 3D VEREKEDŐSE VISSZATÉR – CSAK KISSÉ ÖREGESSEN...



Toshinden 4

Úgy tűnik, a Takara semmit sem tesz, hogy jobbat készítsen, mint az első rész

KARTOTÉK

KIADÓ	Studio 3
FEJLESZTŐ	Takara
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	Nincs
JÁTEKOSOK SZÁMA	Egy vagy kettő

HA EZ TETSZETT, MIT SZOLSZ EHHEZ?

TEKKEN 3 (PSH 10/10)
A veredős játékok királya – a Tekken 3 minden tekintetben verhetetlen.

A Takara fejlesztőcsapat számára úgy látszik megállt az idő. Valamiféle magyarázat azért található erre – azt hiszik, hogy manapság, mikor a *Tekken 3* és a Capcom-os *Street Fighter EX* sorozat a legjobbak, a *Toshinden 4* úgy-ahogy elmegy. Míg a Namco is a Capcom folyamatosan fejlesztik játékaikat az arcmimika modellezésével, az új mozdulatok bevezetésével, és filmszínvonalú látványvilággal, úgy tűnik, hogy a Takara semmit sem tesz, hogy jobbat készítsen az első *Toshidennél* (amely még 1995-ben jelent meg). Ez a kényelmes hozzáállás igaz a negyedik részre is.

Az elhanyagolható történet bemutatkozásától eltekintve (szokásos családi értékek tisztelete, megtévedt szülők legyőzése, satöbbi) a *Toshinden 4* boldogan tapodja az elődök által kijelölt utat. Az anime-szerű karakterek újból ál-3D arénákban küzdenek, ahol csinos

nők, kardot lóbáló férfiak, és egyéb szokásos *Toshiden*-szereplők várják, hogy a szokásos három körön keresztül hagyományos módon csépeljék egymást. Míg ez általában elmondható az összes 3D veredősről, a többiek azért igyekeznek a játékos érdeklődését fenntartani az ösztönös, könnyen megtanulható irányítással és a pergő tempójú akcióval. A *Toshinden 4*-ben a harc ügyetlen és kezelhetetlen. A harcosok túl lassúak ahhoz, hogy reagáljanak a megszállott gombnyomkodásra, míg a lehetőséget, hogy a támadásokat egy láncra fűzd, korlátozza a játékban szereplő támadások és védekezések alacsony száma.

A külsín a belbecshez hasonlóan meglehetősen kókadt. A karakterek mozgása darabosabb, mint egy egyszerűbb Lego-készlet, ami megdöbbentő a hátterek primitív voltát tekintve. A harcok színhelyei legtöbbször szürke gátak, vagy hasonlóan izgalmas elemek, és a játékos igényeit még a hátterek részletessé-

ge vagy animáltsága sem próbálja valamennyire kielégíteni; és a végrehajtható különleges mozdulatok is rutinszerűek, gépiesek. A kilőtt tűzlabdák és villámok által nyújtott show-t sajnos élvezhetetlenné teszi a kamerák működése, amelyek nagyon vigyáznak arra, hogy eltávolodjanak, mikor már éppen történe valami, így az akciókról csak homályos elképzeléseket kap a játékos.

A lehangoltság, ami az embert elfogja a *Toshinden 4*-gyel való játék alkalmával, pont olyan megdöbbentő, mint a program igénytelensége. Alapvető hibák állnak az élvezhetőség útjába; az animációk, a kivitelezés, és a játszhatóság egyaránt katasztrofálisan rossz, és hiányol mindenfajta odafigyelést a készítőkről. Az első rész megjelenésekor úgy tűnt, hogy a *Tekken* végre emberére akadt – szomorú látni egy ilyen ígéretes játék hanyatlását. ■

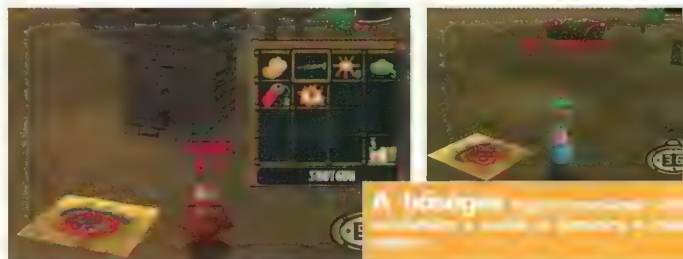
Steve Merrett

PlayStation
Magazin
ÉRTÉKELEÉS

■ GRAFIKA	Idejétmült, elnagyolt, darabos animációkkal 4
■ JÁTSZHATÓSÁG	Férasztó és kiszámítható 3
■ ÉLETTARTAM	Semmi. Zéró. Nulla 1

■ ÖSSZKÉP
A kivitelezés és a többjátékos módok nem tudják el-
fedni azt, hogy a *Toshinden 4* egy minden pozitív jel-
lemző nélküli veresedős játék. A grafika fáradt, a
hátterek unalmasak, a játékmenet hanyagolendő.

3
A TÍZBŐL



RIK MAYALL, NEHÉZFEGYVERZET, MALAC VICCEK KORLÁTLAN MENNYISÉGBEN



Hogs Of War

Az előléptetés és a csapatok specializálásának lehetősége révén saját kezűleg

KARTOTÉK

■ KIADÓ	Infogrames
■ FEJLESZTŐ	In-house
■ MEGJELENÉS	Június
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTEKOSOK SZÁMA	Egytől négyig

HA EZ TETSZETT,
MIT SZOLSZ EHHEZ?
WORMS ARMAGEDDON

(PSM KARÁCSONYI SZÁM 8/10)
Hasonló stílus két dimenzióban. A röhögés
garantált

Eszélgezzünk kicsit a kukacokról. De ne a kertben megbúvó változatról, s ne is azokról, amelyek miatt kétpercenként a budira kell rohannunk. Most azokról a csúszómászókról van szó, amelyek nyávogós hangon tracscsolnak, s közben össze-vissza robantgatják egymást. Furcsa alapötlet egy videojátékhoz, de működik a dolog. A Worms játékok igen sikeresek voltak az elmúlt években – mindenki kipróbálta őket, és majd' mindenki laposra röhögte magát tőlük. Vajon miért nem csiszolt valaki a grafikán, tette még nagyobbá a robbanásokat, s fejlesztette tovább a Worms stílust?

Nos, a Hogs Of War készítői éppen ezt tették. A kis rózsaszín férgeket kicserélték rőfögő hüsgombócokra, de a csapatok stratégia szerinti mozgatása, s a játék körökre osztott jellege (amely a Worms-öt remek multiplayer játékká tette) ugyanaz maradt. Lényegében a Worms háromdimenziós változatát láthatjuk, csak a poénok lettek malacabbak. De van itt más is – a hangalámondás

nagy része Rik Mayall műve; ő bújik a törzsmester szerepébe, aki kijelöli küldetéseinket, átvezet az edzőtereken, és úgy ordít velünk, mintha mi lennénk a társadalom mocska. A hangkommentár azonban a multiplayer játékokban kel igazán életre. Mr. Mayall becsmerlően kommentálja harctéri technikánkat, és még szemétkedik is egy kicsit velünk.

Mint elődei, a Worms játékok, a Hogs Of War is multiplayer játékmódban a legígéretesebb. Viszont – ellentétben a Worms programokkal, ahol a tájrészletek nem voltak elég kidolgozottak ahhoz, hogy az egyszemélyes játék is igazán élvezetes legyen – a Hogs Of War olyan változatos terepeket vonultat fel, amelyek remek lehetőséget adnak a taktikázásra. Akár felfegyverzett bunkerekbe is bújhatunk a többi husi mozsártüze elől, s az az érzésünk, hogy több ez a játék, mint egy rőfögés-centrikus, csinos kis shoot 'em up. Az élet-tartamot tovább növeli, hogy harci disznónkat elő is léptethetjük. Ahogy közlegényünk végzi a hentesmunkát, előrelépési pontokat (Promotion Points) ka-

punk, amelyeket a küldetések előtt csapataink felfejlesztésére használhatunk. Minden előléptetett rőfivel négyféle edzésprogramon mehetünk végig, így mérnökké, tűzérré, orvosná, satöbbivé fejleszthetjük őket. Mindegyik ezt követő előrelépésük növeli szaktudásukat, a nehéztűzéségből például pirotechnikussokat nevelhetünk. Mindez pedig több mint a hangzatos rangok változása, hiszen a ranglistán felfelé haladó hurkátöltelék egyre erősebb fegyvereket és mind több egészségpontot is kapnak. Az előléptetés és a csapatok specializálásának lehetősége révén saját kezűleg állíthatjuk össze malackodó hadtesteinket. Ha úgy tartja kedvünk, akár mindegyik malacot kiképezhetjük tűzérré, s az összes, utunkba kerülő ellenséget felrobbanthatjuk. Csak rajtunk múlik...

Technikai szempontból is teljesen megfelelő a játék. A grafika rendben van, a játék engine-je masszív, az események a megfelelő tempóban haladnak előre. Kicsit talán jobban is kidolgozhatták volna a robbanásokat, de ugyebár semmi sem tökéletes. A hírbe-

Hogs Of War



Minden foggy...



Illegális...

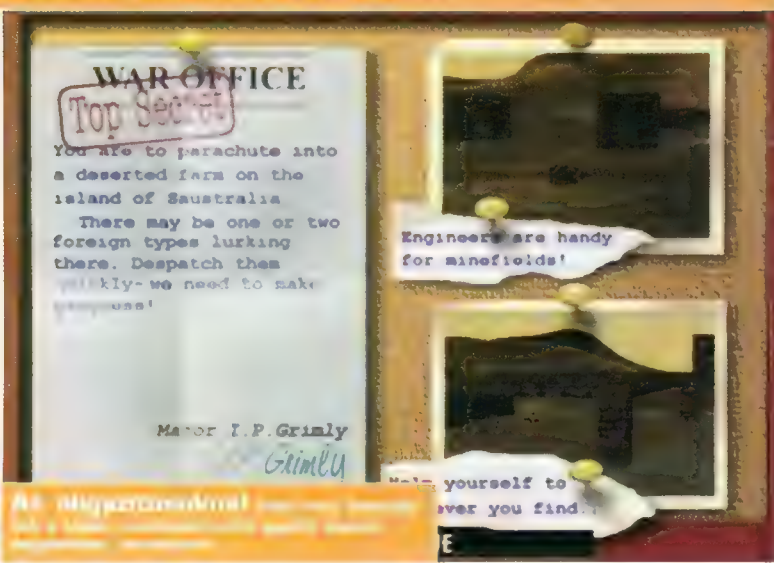


állíthatjuk össze malackodó hadtesteinket...

átadások (Pathe News Report) is szórakoztatóak – néhányukon tényleg lapos... a röhögi magát az ember –, ezt pedig nem sok játék mondhatja el magáról. A gazából azonban a kis részleteken nem lehet jó az ember – például az, hogy a sérülések miatt egyre lomhábbá válnak csapatunk. Vagy az, hogy a cserkészjeink nem tűnnek fel a radaron, pedig ők sem soványabbak.

Egyszóval: ez itt tulajdonképp a Worms Armageddon kicsit hájasabb verziójával, de bizony nehéz lenne olyan megismertető játékot találni, amely ennyi poént nyújtana Multi Tap nélkül. A Hogs Of War disznózkodásai miatt a szüleid sem küldenek majd pszichológushoz, sőt, talán ők is beszállnak majd egy-egy parti erejéig.

Al Bickham

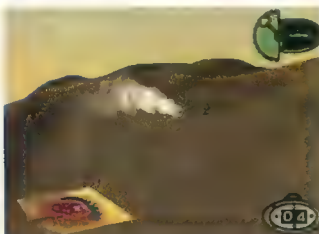


HOGY KELL...

SERTÉSSÜLTET KÉSZÍTENI



Sokféleképpen piríthatjuk meg az ellenségeinket, de mindegyik módszerhez el kell sajátítanunk bizonyos speciális képességeket. A páncélokkel sem olyan könnyű bánni, főleg ha a célpont mérföldekre tőlünk, egy sziklaszirt tetején álldogál...



Figyelembe kell vennünk a kettőnk közötti távolságot, a szintkülönbséget, és a lövéshez szükséges erőt. Minél tovább nyomjuk a tűzgombot, annál messzebb megy majd a lövedék.



Tűz! Már suhan is a töltet a célpont felé. Ha szerencsénk van, vagy mesterlövésznek születünk, akár a delikvens társait is megpörköltethetjük. Mivel kéred a sült szalonnát?...

PlayStation Magazin ÉRTÉKELEÉS

■ GRAFIKA	Semmi különleges, de a célnak teljesen megfelel	7
■ JÁTSZHATÓSÁG	Sok lövöldözés egy álmálmatnyi stratégiával és karakterfejlődéssel	8
■ ÉLETTARTAM	Multiplayer-évezetek minden mennyiségben	8

■ ÖSSZKÉP
A valaha látott legtaktikusabb pecsenyesütő-szimulátor, amely bővelkedik az izgalmakban. A vizuális elemek lehetnének jobbak, de Rik Mayall videójáték-debütálása így se kutya (hanem malac)

8
A TÍZBŐL



Emberünk, Riot harc közben az ajtónálólal



Igazi horror: Riot ügynök, a páncélingből kiszemelt bikini bemutatón: a sötétség erdei ellen...

ÍME EGY AKCIÓ-RPG A LEGJOBBAK KÖZÜL



Vagrant Story

Szokatlan lesz, mert még sosem láthattál ennyi különböző

KARTOTÉK



■ KIADÓ	Square Europe
■ FEJLESZTŐ	Square
■ MEGJELENÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTEKOSOK SZÁMA	Egy

Néhányan szeretik a szerepjátékokat. Néhányan az akciót. Ha azonban elég nyitott vagy, hogy mindkettőt egyszerre játszd, a *Vagrant Story* egy leheletnyi tiszta oxigén – friss, felvillanyoz, és el-lazulsz tőle, de nagy dózisban halálos lehet a minden más tevékenységre nézve. Nem tetszik majd mindenkinek, és a korai híresztelések, miszerint egy középkori *Metal Gear Solid*-hoz lesz szerencsénk, tévesnek bizonyultak. Azonban az, hogy szó sem lesz lopakodással kombinált acélról (aki egyébként ere vágyik, gyorsan lapozzon a 86. oldalra a *Tenchu 2* leíráshoz), nem jelenti azt, hogy a *Vagrant Story* bármiben is rosszabb lenne.

A sajátos fantasy világban játszódó (reneszánsz hangulattal, de modern politikai berendezkedéssel) *Vagrant Story* egy tűz-szedéssel kezdődik. Ekkor lép színre Ashley Riot – ez lenné te – aki egy VKP RiskBreaker ügynök, homályos múlttal, de annál komolyabb képességekkel; még akkor is, amikor te irányítod, annak az embernek a sebességével és elszántságával

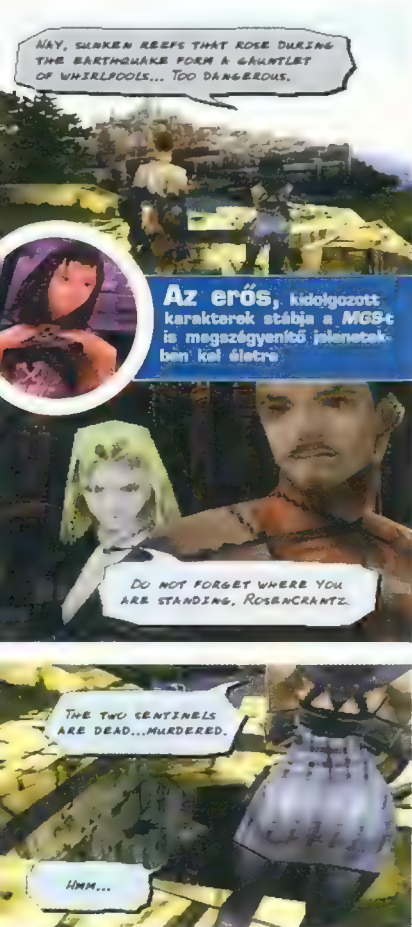
mozog, aki az utolsó pillanatban száguld ki a kocsmából, hogy bevesse magát a mellékhelységbe. A játék kezelése egyébként rögtön ismerősnek tűnik majd. Ezer-nyi szobát fedezel majd fel, miközben ellenségeket ölsz, kulcsokat találsz, egyszerű fejtörőket oldasz meg, és egyre jobb felszerelést gyűjtesz be. Ennyit még egy igényesebb 3D platformer is képes nyújtani, azonban ami a játékban szokatlan lesz, az az, hogy még sosem láthattál ennyi különböző stílusleletet ilyen kiválóan ötvöződni.

Például a játékrészeket összekötő film-jelenetek mind engine-jelenetek – ez azt jelenti, hogy a filmek is a játék engine-jével, programvázával készültek, így a minőségük megegyezik a játékéval, és mindegyikben a történeteket új megvilágításba helyező, hihetetlen dolgokra derül fény. A *Metal Gear Solid*-tól eltérően itt nem kell mindig unottan továbbnyomni a képelet-beli párbeszédnek hatalmas listáján, sőt, sokszor csak azért játszol majd végig egy főellenség elleni csatát, hogy megegyezzen megnézhesd a videót. Elég ritka, hogy a játéktérvezőknek a forgatókönyv-íráshoz

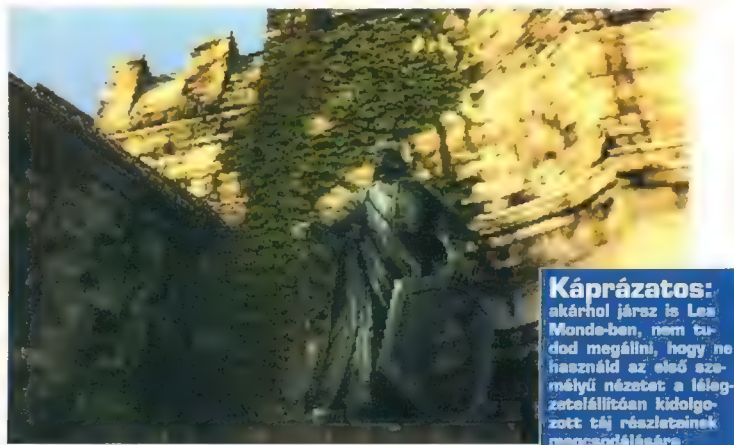
és rendezéshez is van érzékük, a *Vagrant Story* azonban mindkét téren nagyot alakít. És ha a hangos beszédet helyettesítő szövegbuborékok szerinted nem elég film-szerűek, elgondolkozhatsz azon, hogy a szinkron talán elrontotta volna a játék hangulatát.

És a látvány... gyakran csak azért kap-csolsz majd első személyű nézetbe, hogy megcsodálhassd az olyan kidolgozott részleteket, mint mondjuk egy vízesés, vagy egy lengedező utcatábla, de ezek nem ki-zárólag látványelemek lehetnek. Legug-golva láthatod, amint a fejednek célzott bárd a falnak csapódik, sőt, használhatsz ellenfeleket is élő pajzsként – megzavar-hatod az ellenfelet áltál, hogy magad elé rántasz egyet az emberei közül, és a kilőtt nyílvevessző őt találja el.

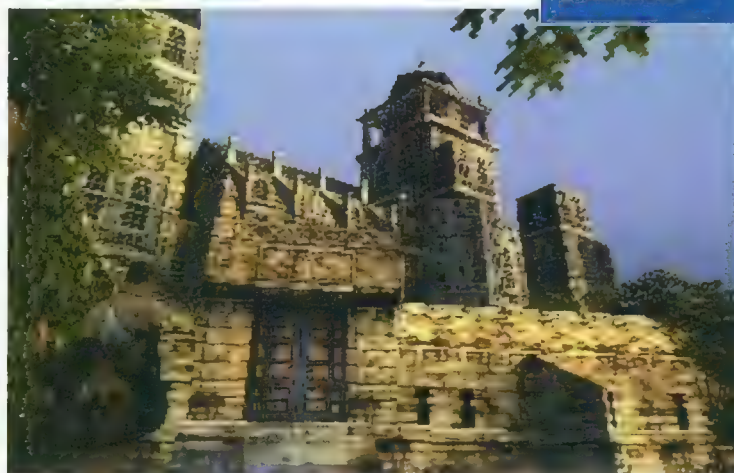
Az igazán zseniális újítás azonban a harcban figyelhető meg. Mikor megtá-madsz egy ellenfelet, kihúrod a kardodat és ezzel megáll a játék. Ekkor ellenfeleid különböző kamerákkal vizsgálhatod 3D-ben, és egy gömbháló mutatja a támadá-said hatótávolságát. Ezután az ellenfél te-tének egy bizonyos pontját kiszemelve t:



Az erős, kidolgozott karakterek stábjá a MGS-t is megszégyenítő jelenetekben kel életre.



Káprázatos: akárhol jár az Lee Monde-ban, nem tudod megállni, hogy ne használj az első személynél nézetet a lélegzetelállítóan kidolgozott táj részleteinek megcsodálására.



Stíluseselemet ilyen kiválóan ötvöződni...

madhatsz. A pajzsot tartó kéz sérülése például csökkenti a védelmet, míg egy fej-övése bárkit visszatartat attól, hogy túl aktívan varázsolgasson. A szünetekkel megszakított csata első hallásra unalmasnak és békának tűnhet, mert a második főellenségig Riot még nem fejleszt ki különleges harci képességeit; de amikor ez megtörténik, te is elkezdted felfedezni a harcrendszer teljességét és előnyeit.

Nos a harcrendszert, ami itt szerepel, egész biztos a PaRappa és a Tekken ihlette. Mint Squall Gunblade-jének esetében a Final Fantasy VIII-ban, itt is módodik lehetőség a támadás kombóvá alakítására egy adott gomb megnyomásával, mikor sikerült eltalálni az ellenfelet. Ekkor Ashley egy második támadást is bevet, és ha ekkor egy újabb kombó-gombot nyomsz, egy harmadikat is, és így tovább. Az egész egyszerűsége meglepően élvezetes, és az időzítés az egyre erősebb kombók elérésével egyre nehezebb lesz, miközben a veszély-mérő sáv már a képernyőn sem fér el. Nem csak a kombókat fogod megtanulni, hanem egyéb speciális effekteket is – például hogy egy-két

pontot gyógyítsál magadon, vagy elnémítsd az ellenfelet, hogy ne tudjon varázsolni. Ugyanezeket a gombokat persze a védekezéshez is hozzá lehet rendelni.

Akárcsak a Tekken ellentámadásinál, vagy a szokásos verekedős játékok kombó-megszakító mozdulatainak esetében a megfelelő gomb lenyomásával itt is csökkenthető a sérülés, ha téged támadnak kombóval; a varázslatok visszatükrözése,

sőt, néha még varázspontjainak magadba szívása is lehetséges. Egy felkiáltójel mutatja az ilyen ellentámadások időzítését, de egy idő után már a megtanult időzítéssel, a hangra és animációra koncentrálvá harcolsz majd. Mint mikor az X-Wing rakományát az Erő segítségével ejtjed be egy aknába, itt is kellemes érzés, mikor az ösztöneidre hagyatkozva használod a kombókat.

A játék egyensúlyát a kockázatmérő szolgáltatja, amely egyre magasabb értéket mutat, ahogy egyre nő a kombóban felhasznált mozdulatok száma. A magas rizikófaktor csökkenti a speciális táma-

HOGY KELL...

SÁRKÁNY-ÖLÉSBŐL ÉLNI



Gondolatok csak Szent Györgyre, bátor vállalkozók. Most képzeljétek el úgy, hogy egy létrán álldogál, egy kimerítő tőrrel hadonászva; egyből lerombolódik az illúzió, mi? Először is tehát egy lándzsára, vagy egy komolyabb kétkézes kardra lesz szükséged, mivel a sárkányokról egyet biztosan tudni: marha nagyok.



Hogy javítsd sárkányölő fegyvered képességeit, csak sárkányok ellen használd! A trükk annyi, hogy a gyíkembereken kell gyakorolni, akik a sárkányok osztályába tartoznak; ennek köszönhetően a penge szép lassan gyíkelles bonuszok halmazával gazdagodik.

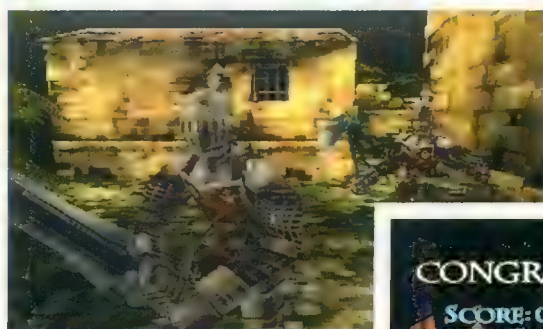


Végül a jól ismert fogós, ravasz kérdés: hogy különböztessünk meg egy wyvern-t egy sárkánytól? A wyvernek felegyenesedve, két lábon járnak, a sárkányoknak négy van. Ez egyébként csak az írásbeli elméleti vizsgádon szerepel majd – először jöjjön a gyakorlat...





Egy kis menüzés... Ha az ilyen képernyőktől napokig rémálmaid vannak, vigyázz: a Vagrant Story kellemes akció-hot-dogjában bizony bőkezűen bántak az RPG-műstárral...



Még a szokásos pályalezáró képernyők is ruletszerű gombnyomáscédra emlékeztetnek



Lea Monde műhelyeiben pengéket és páncéldarabokat ötvözhetsz,

HA EZ TETSZETT, MIT SZOLSZ EHHEZ?

FINAL FANTASY VIII

(PSM4 10/10)

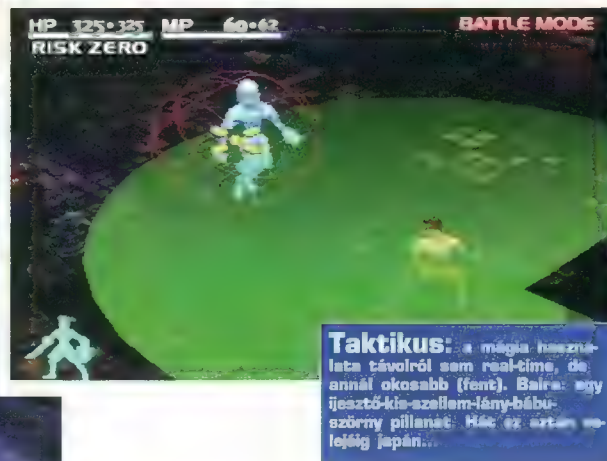
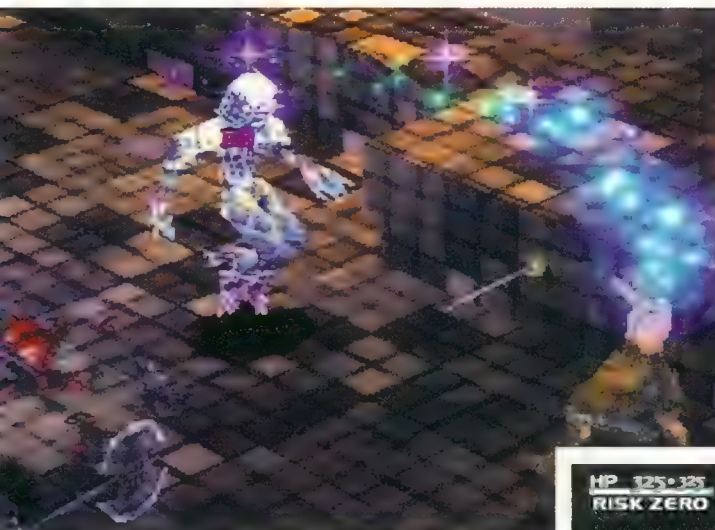
Sokadik folytatás, hasonlít az előzőkhöz, mégis a legjobb RPG.



dás sikerének esélyét, és csökkenti a védelmi értékedet. Ha nem figyelsz oda, és nem taktikázol, még az is lehet, hogy vissza kell vonulnod, hogy beálljon egy alacsonyabb értékre, és hogy visszagyűjthess néhány egészség-pontot. Valóban, szegény a futás, de ha az életed azon múlik, hogy kirohanj a szobából, és bevetődj a legközelebbi hordóba rejtkehely gyanánt, akkor egyből másként látod majd a helyzetet...

Még a kovácsmesterségbe is belekóstolhatsz. Lea Monde műhelyeiben megpróbálhatsz a régi pengéket és páncélokat ötvözve új fegyvereket létrehozni, vagy a régieket megerősíteni. A bronz- és a vashandzsárok ötvözése például szívósabb és élesebb pengét eredményez. Wyvern-cakkozás-hoz használt lándzsából sárkányölő kardot formázhatsz, hogyha hozzáadod egy csatacsillag fémanyagát. Osztott páncélt kapsz, ha a lemezpáncélt összecsapod egy sodronyíggal. Az összetevők később is megőrzik tulajdonságaikat,

így egy élőhalottak ellen használható kard akkor is a Japánszerte tisztelt és szerett Weekly Fomitsu állítja. Túl sok a tárgypakoltság és menüvadászat, annak ellenére, hogy ezeket igyekeztek gombokkal kiváltani. A platformozásoknál néha úgy tűnik, hogy Riot ügynök nem elég sülyos, és inkább csak lebeg. Akad számos túldisztított terület (például a Snowfly Forest), ahol a környezet bujasága nem engedi látni azt, amire kíváncsi vagy. A rendszerben megtalálható néhány olyan tulajdonság, amelyeket felfedezve bizo-



Taktikus: a mágia használata távolról sem real-time, de annál okosabb (fent). Balra: egy ijesztő kis-szelem-lány-bábu-szörny pillanata. Később az egész világig japán...

HOGY KELL...

FELTETŐIG FEL-FEGYVERKEZNI



Bár az egykezes fegyverek gyengébbek, szabadon hagyják a bal karodat, amire ennek öröme már egy pajzs és a vele járó védelmi bonuszok is fölférnek. Ha azonban a támadásra akarsz koncentrálni, jobb, ha kétkezes hangszert ragadsz, ehhez azonban - mivel lassabb - az új időzítést is meg kell tanulnod



Látogasd meg Lea Monde egyik műhelyét, és vess néhány pillantást a begyűjtött fegyverekre. Próbáld meg ötvözni őket, hogy meglásd, mit kapsz eredményül. Néhány órával később, mikor már képes vagy a hajtókésből ostromgépet, abból pedig valami irtózatosan nagyot építeni, már lesz legalább egy izgalmasabb új fegyvered.



„Ez neked kalapács? Óreg, majd ÉN megmutatom, milyen a kalapács...” A műhelyben eltöltött dolgos óráknak köszönhetően az itt látható hullajeleltak megtapasztalhatják a páncéltörő ograbuzogány, a „Pusztító” erejét. Mmmwwahahaha!!!

hogy új tárgyakat kapj.

nyos csaták sokkal könnyebbé válnak. Ha ezekkel az apróbb hibákkal még ki tudsz egyezni, akkor viszont hatalmas élmény vár rád.

A Vagrant Story mindenképpen különlegességszámba megy. A fejtörők, a harmadik személyű nézet, az animált 3D ellenfelek már senkit nem érhetnek újdonságként, de a reflex-alapú harcrendszer nagyon jól sikerült. Az akciófanatikuskoknál túl sok stratégiai és szerepjáték elemet tartalmaz a Vagrant Story, de akik ezeket a stílusokat is kedvelik, rájönnek majd, hogy a játék az örökös PlayStation kópiáinak előkelő helyét foglalja el. Sokan észnek, akiknek úgy megtetszik majd a zeneletelés, hogy elalvást játszanak majd, hogy aztán reggel a TV és a túlajtott konzol hangjára ébredjenek...

Zy Nicholson



Videojáték, vagy csakoldé/nyugdíjbiztosítás-reklám? (őszintülajdonképpen videojáték)

PlayStation
Magazin
ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA	Hihetetlen. Nem lehet ennél többet kihozni a gépből	10
■ JÁTSZHATÓSÁG	Egy egyszerű RPG, amely kölcsönvesz az akciójátékoktól is	8
■ ÉLETTARTAM	Keresztül lehet rajta rohanni, de hiányozna a mélysége	7

■ **ÖSSZEKÉP**
Új és ősi játékoktörlet egyaránt szerepelnek a Vagrant Story történetében, de az akciójátékok külseje mögött mégiscsak egy hamisítatlan RPG lapul.

9
TÍZBŐL



AZ INFOGRADES SEGÍTSÉGÉVEL 18 MILLIÓ ANGOL FONTNYI FOCITEHETSÉGET KAPUNK PÁREZER FORINTÉRT



Ronaldo V-Football

A focijátékok között a V-Football sokkal inkább Illés Bélára

KARTOTÉK



■ KIADÓ	Infogrames
■ FEJLESZTŐ	In-house
■ MEGJELÉNÉS	Július
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTEKOSOK SZÁMA	Egy, vagy kettő

Fonaldo Luiz Nazario de Limát a világ valaha pályára lépett egyik legjobb játékosaként ismerjük. Gyorsasága és lövés-készsége meggyőzte az Intert arról, hogy érdemes 18 millió angol fontot fizetnie érte, s – amikor éppen nem sérült – a brazil válogatott egyik alappilérének számít. Amikor éppen nem sérült... Az elmúlt 18 hónapban ugyanis visszatérő térd sérülése miatt Ronaldo legtöbbször az oldalvonal mellett foglalt helyet. Sokan attól félnek, hogy már sosem lesz régi önmaga. Hasonlóképpen a Ronaldo V-Football sem mutat annyit, amennyit tudna.

A focijátékok között a V-Football valójában sokkal inkább Illés Bélára emlékeztet, mint Ronaldóra. A program a sport megbízható, sallangmentes bemutatása, amelynek tehetsége vitathatatlan, de önbizalma nem túl sok. Egyszerű, passzolg-és-fuss jellege miatt játszható, de az ISS Pro vagy az UEFA Champions League pozícióit nem veszélyezteti. Van valami ebben a játékban, ami a hőskor arcade focijátékait – az Exciting Soccer, vagy a

Virtual Strikert – idézi, de az élvezetes pillanatokat lerontja a játékosok nehézkes mozgása és a játékmenet számos más gyengesége.

Tartalom szempontjából a Ronaldo V-Football nagyjából átlagos. Kupák, egyszeri bemutató-meccsek, és ál-világbajnokságok küzdenek a figyelmünkért. Számos válogatott csapat áll rendelkezésünkre, bár az összeállításokban vannak meglepő húzások (Jason Wilcox például az angol válogatott oszlopos tagja). Magán a pályán a V-Football sokkal inkább képes kamatoztatni képességeit, és némi türelemmel egész jó szórakozás kerekedhet belőle. Nyilvánvaló, hogy az Infogrames alaposan áttanulmányozta a vetélytársakat, hiszen a V-Football mind tartalmában, mind kinézetében a Konami ISS sorozatára emlékeztet.

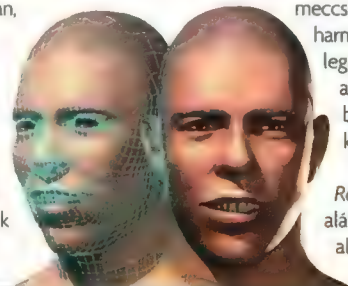
A játékosok robusztus és tömzsi alkatúak, de nem mozognak rosszul és a lövések, fejesek tekintetében sem vallanak szégyent. A V-Football

azonban főként a passzokra épül; sokkal inkább a támadások felépítésére, mint a kapuralövés izgalmaire helyezi a hangsúlyt. Ez egy kellemes húzás, bár a sietősebbeknek nem feltétlenül fog tetszeni. A játékosnak igencsak koncentrálnia kell, különösen figyelemmel a pozíciós játékra.

Itt tűnik ki, hogy mit is tud(na) valójában a V-Football. A jól eltalált mesterséges intelligenciának köszönhetően a játékosok a helyükön maradnak, szorosan fogják emberüket, és gyakran beleállnak a lövésekbe. A védősor elég erős ahhoz, hogy a V-Football leszámoljon a FIFA sorozatra annyira jellemző 10-7-es végeredményekkel, s a játékost arra készítse, hogy megküzdjön minden góllal. Nem rügünk

meccsenként akár több gólt harminc méterről, de így legalább nagyobb az öröm, amikor egy kacsa lövés beperdül a meglepett kapus alatt.

Sajnos azonban a Ronaldo V-Footballt legálább annyira lerontják alapvető hibái, mint a



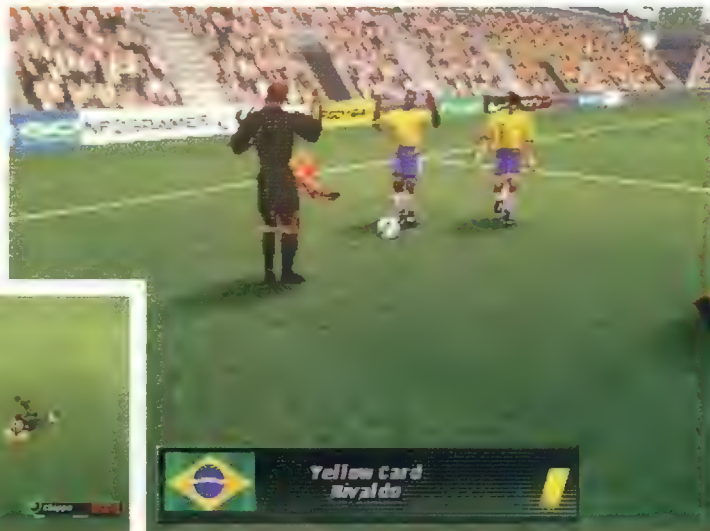
HA EZ TETSZETT,
MIT SZOLSZ EHHEZ?

ISS PRO EVOLUTION (PSX08 9/10)
Sebesség és tartalom tekintetében hasonló, de a Konami játék valamivel dinamikusabb érzetet ad

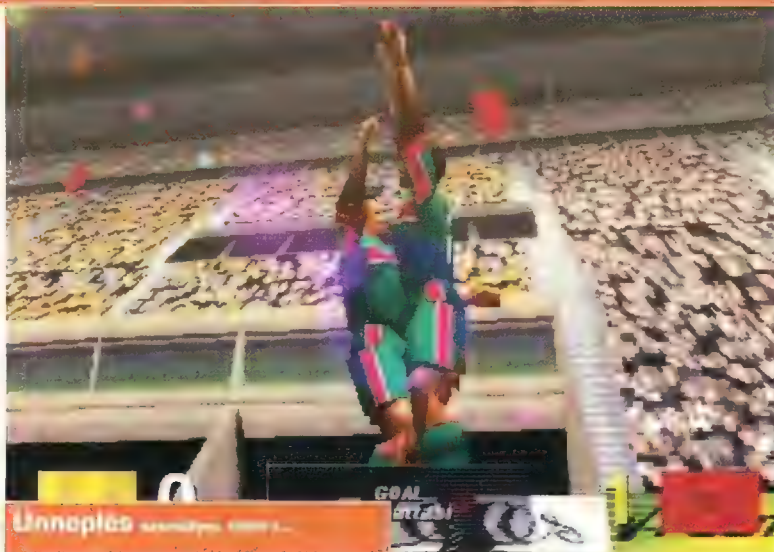
KIPASSZOLNI A VÉDELME



Hu nem szeret az
 futball játékos játékos, hanem
 csak a futballról a pályán, az
 azaz a futballról, a futball
 és a futballról az azaz a futballról



Steve Merrett



■ GRAFIKA	A játékosok zömök alkatúak, de a lágyan pásztázó kamera jól működik	7
■ JÁTSZHATÓSÁG	Néha lomha, és nem mindenki a rövidpasszos játék híve	7
■ ÉLETTARTAM	Kétszértelenül lekötő a fivelmünket	8

Ha már a világ egyik legjobb játékosáról neveztek el, a *Ronaldo V-Football* lehetett volna legalább feleannyira kidolgozott, mint a kiálló fogú sztár támadásai



A farolás célja nem csak a show lehet, hanem néhány trükk és utközés (amelyekért pontot kapunk) lényege is ez a manóver.

A NYERS ERŐ ÁTVESZI AZ IRÁNYÍTÁST. TOMBOLJUK EGYÜTT A VERSENPÁLYÁN!



Destruction Derby Raw

Nyílt terep, ahol az egyetlen célunk az, hogy totálkárosra

KARTOTÉK



■ KIADÓ:	SCEE
■ FEJLESZTŐ:	Studio 33
■ MEGJELÉNÉS:	Július
■ KORHATÁR:	Nincs
■ JÁTEKOSOK SZÁMA:	Egytől négyig

Ha van olyan dolog, amely tutira hiányzik a legtöbb autós játékból, az az, hogy péppé zúzhassuk a kocsinkat. Valóban a *Gran Turismo* a vezetés legvalószerűbb szimulációja, de az ütközés még itt is csak abból áll, hogy lepördülünk a pályáról.

Ha belegondolunk, hogy a PlayStation születése óta mindössze egy (na jó, két) játékban foglaltak el méltó helyet a járműves ütközések, nagyot csodálkozhatunk azon, hogy csak ilyen kevés fejlesztő tartotta fontosnak az ütközések élethű bemutatását. Természetesen a *Reflections* horpadt lökhárítójú *Destruction Derby 1* és 2 autós-lökdösődős játékaról van szó. Az első két rész sikerére gondolva furcsa, hogy ennyit vártak a harmadik rész kihozásával. A *Reflections* inkább a *Driverre* fordította a figyelmét, a *DD* licenc átszállt a *Studio 33* birtokába, a *Destruction Derby* franchise-nak pedig most már nem csak az elődei mellett kell bizonyítania, hanem a *Gran Turismo* fivérek mellett is. A játékpiacon ma már a valószerűsége és a szimulációra helyezi a hangsúlyt a játékok meg-

ítélésekor. A *Destruction Derby Raw* pedig nagyrészt mindkét elvárásnak megfelel.

Számos játékopció van a programban, amelyek tekintélyes mennyiségű, szám szerint 31 pályán oszlanak meg. Ezek legtöbbje különféle nehézségi fokozatú, ördögös pálya, három pedig „salátástál” formájú. Ezek nyílt terepén az egyetlen célunk az, hogy totálkárosra törjünk az ellenfelek kocsiját, magunk pedig talpon (vagyis hogy keréken) maradjunk. Három másik pálya a viszonylag egyszerű alapötletet felhőkarcoló tetejére viszi. Itt már nem csupán összezúzhadjuk a többi autót, hanem le is lökhetjük az épületek tetejéről.

Bár manapság ez már alap dolog ebben a kategóriában, *Season Mode* (szezoni játékmód) is van a játékban, amely lehetővé teszi, hogy pénzt keressünk új autókra – ezekből a hét bónuszautóval együtt összesen 24 van – vagy feljavítsuk a jelenlegi verőnkat. Ez

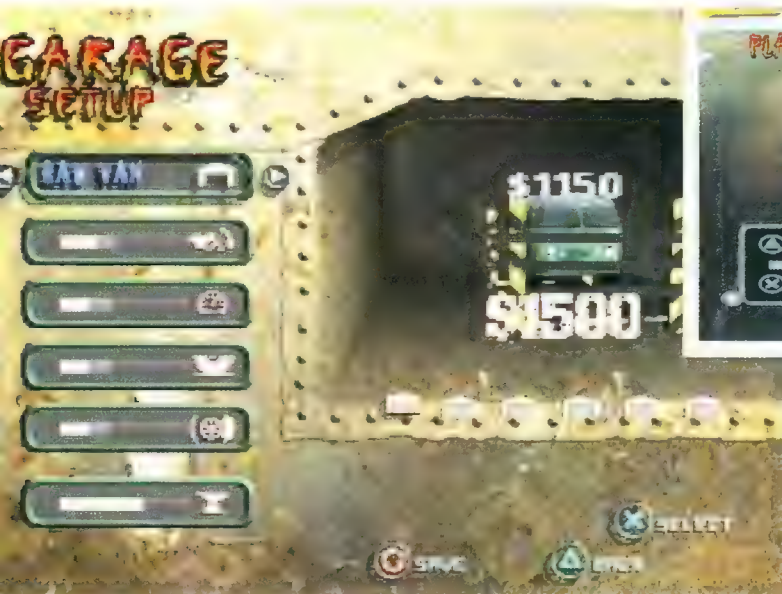
elég nagy ugrás az első két játék szegényes választékához képest.

A fejlődés azonban nem csak itt látható. Az autók most már kézfékük is van, amely a kézfékes kanyarodásnál eléggé hasznos tud lenni. De még jobb a autómódokkal kidolgozottsága. A kocsik sérülései elképesztően jól néznek ki. A motorháztetők felnyílnak, a gumik füstölnek és kipukkadnak, a motorok lángra kapnak, a fékcsovékból pedig csorog az olaj. Az autók a valóságnak megfelelően reagálnak a sérülésekre, így előfordulhat az is, hogy a vetélytársak füstölő kaszni mellett a kormányozhatatlan autóval győzünk, korlatilag csak bevánszorgunk a célba.

Amint a *Raw* (Nyers) előtag a címben sugallja, a *Studio 33* már-már wrestling-szerű érzékenységgel látta el a játék menétét. Kombinált mozgások egész lárcolatát kivitelezhetjük, a képernyőn ilyenkor megjelenik a figura neve, a *Bone Cruncher* (Csontszúzó)



Destruction Derby Raw



Ahogy kívánható

egy versenyen... a Raw-ban is... a jobb... a jobb... a jobb...

HOGY KELL...

VÉGREHAJTANI KOMBÓKAT



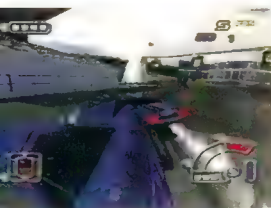
Válasszuk ki egy célpontot, és menjünk közel hozzá. Ahogy elérjük őt, kormányozzuk oldalra és húzzuk be a keziféket.



Jól időzítve oldalról csapódunk bele a vetélytársba. Menjünk előre kicsit, majd forduljunk vissza nagy sebességnél.



Végül adjuk meg a kegyelemdöfést. Fordítsuk be az autót és rohanjunk bele egyenesen az ellenfélbe. Ha elég erős a becsapódás, a delikvens felborul. Most már csak neki kell csapnunk őt a falnak. Ennyi volt...



Számos aréna... a Raw-ban is... a jobb... a jobb... a jobb...



örjük az ellenfelek kocsijait

aw Breaker (Állkapocstörő), vagy a Face... a Raw-ban is... a jobb... a jobb... a jobb...

Mindent egybevetve, nehéz hibát találni a Destruction Derby Raw-ban. Grafika... nagyon ott van, a játékmenet... a jobb... a jobb... a jobb...

Paul Rose



A tényleg... a Raw-ban is... a jobb... a jobb... a jobb...

HA EZ TETSZETT,
MIT SZOLSZ EHHEZ?
DEMOLITION RACER (PSM07 7/10)
Az egyik legjobb Destruction Derby-utazás

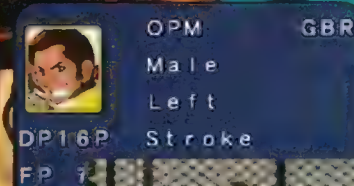
PlayStation
Magazin

ÉRTÉKEKÉLÉS

■ GRAFIKA	Sosem volt még ennyire pofás az autók összetörése	8
■ JÁTSZHATÓSÁG	Sok variációs lehetőség, remek négyesemélyes mód	8
■ ÉLETTARTAM	31 pálya? Ez már döfi	8

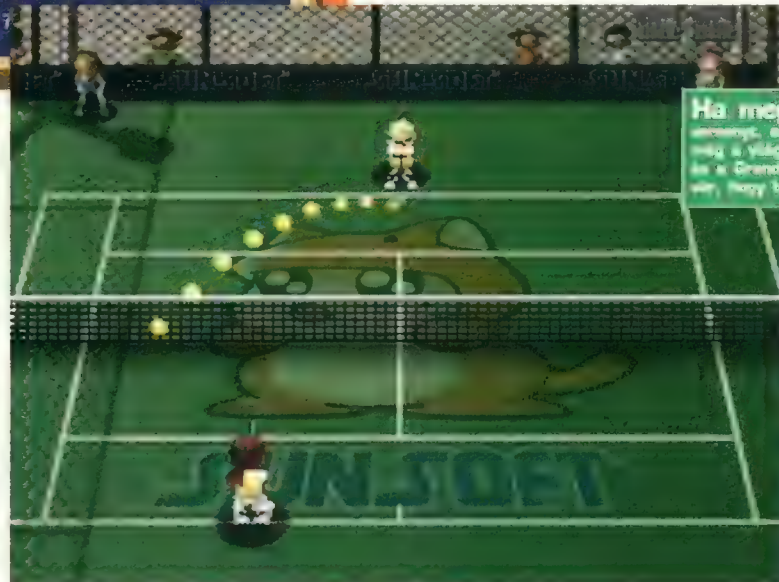
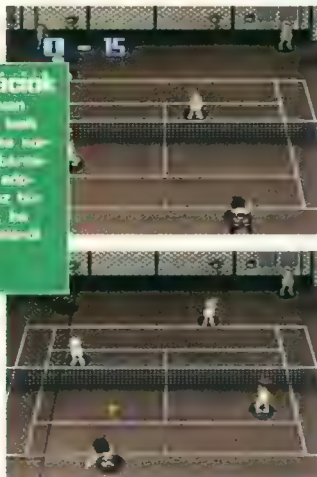
■ ÖSSZEKÉP
A harmadik Destruction Derby játékban mindent megkapunk, amire csak vágytunk. 31 pálya, 24 különböző autó, a motor feltuningolásának lehetőségei, és a már-már kötelező ütközések

8
A TÍZBŐL



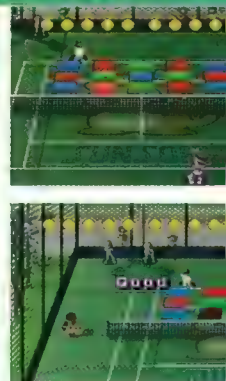
Az ütési variációk

Igen változatosak, van lecsapás, megemelés, lökés, superütés és normál adogatás. De különösen kompromisszumos adogatás, amikor lecsapásból a pályán belülre kerül a labda, és mindkét fél pályán játszhat.



Ha megnyered a Challenge

nyert, akkor a World Series, majd a Grand Slam Tournaments is csak egy gombot kell lenyomni.



ANNA KOURNIKOVA RIVÁLISA? A SUNSOFT NEM GONDOLHATJA KOMOLYAN.



Yeh Yeh Tennis

„Csak egy bizonyos pont után üthetsz a labdába.”

KARTOTÉK

■ KIADÓ:	Sunsoft
■ FEJLESZTŐ:	In-house
■ MEGJELÉNÉS:	Már kapható
■ KORHATÁR:	Nincs
■ JÁTEKOSOK SZÁMA:	1-től 4-ig

HA EZ TETSZETT, MIT SZOLSZ EHHEZ?
ANNA KOURNIKOVA'S S/C TENNIS
Izgalmas versenyek, nagy kihívások és lélegzetelállító kivitelezés.

Mint egy magasan ívelt labda robbant be a Henman által uralt pre-Wimbledoni médiába a *Yeh Yeh Tennis*.

Itt az ideje, hogy véget vess az ideai teniszcsillagok rövid és drámai pályafutásának.

Rajzfilmyszerű játékosok és eltúlzott ütések. A *Yeh Yeh Tennis* sokat köszönhet, és persze nem csekély gratulációval tartozik a Namco *Anna Kournikova's Smash Court Tennis*-ének. Első ránézésre látható, hogy nem egy újabb kópiáról van szó: a Sunsoft játékát a Namco nem inspirálta, hanem inkább sugallta. Összesen 20 karakter közül választhatunk, egyenlő arányban elosztott férfi és női játékosokkal. Az ütési variációk is változatosak, van lecsapás (smash), magasan ívelt labda (lob), superütés (supershot) és normál adogatás (swing). Úgy nyer-

hetsz a legkönnyebben, ha mindig a pályára legszéléről adogatsz. Ez persze még nem jelenti azt, hogy gyerekjáték a győzelem. Emellett a nehézségi fokozat állíthatósága és a játékosok statisztikáinak mélysége fokozza tovább a játék hangulatát, még akkor is, ha néha úgy érzed, hogy a türelmésségedet vagy éppen a szívósságodat akarják tesztelni azzal, hogy megnyerd a Challenger versenyt, ami után eljuthatsz a World Serie versenyre vagy akár még a világbajnokságra is (championship), de még Super 9, és a Grand Slam Tournament is csak arra vár, hogy bajnokot faragjon belőled. A bajnokságokon eltöltött órák száma növeli a játék élettartamát. A versenyek felépítése sokkal hosszabb élettartamú, mint az egyértelmű szerkezetre alapuló versenyek az *Anna Kournikovában*. De sajnos a *Yeh Yeh Tennis*-t lerontja a

gyenge irányíthatósága, a komikus hatáseffekt, amikor lepatann a földre a teniszlabda, és az az elfogadhatatlan tény, hogy a pálya túl kicsi. A pályának az olyan érzést kelt, mintha össze lenne nyomódva. Azt sem tudod pontosan behatárolni, hogy mi lesz az ütésed hatásmélysége. Az adogatás rendszere ami csak egy gombot vett igénybe most nem olyan engedékeny, mint az *Anna Kournikova* esetében. Sőt, csak akkor hetsz bele a labdába, miután már lepatant a földre. Tehát az eredmény mindig kétesélyes, és az adogatásoknál is kevesebb variáció áll a rendelkezésedre. Tehát egy igazán bonyolult és körülményes teniszjátékról beszélhetünk, amit inkább „no no”-nak, mint *Yeh Yeh Tennis*-nek hívhatnánk. ■

Matthew P

PlayStation
Magazin

ÉRTÉKELEÉS

■ GRAFIKA:	Pixeles játékosok és a pályák is kicsik. 5
■ ÉLETTARTAM:	Lehetetlen irányítás, ami megbocsáthatatlan. 5
■ ÖSSZKÉP:	Tömörebb és hosszabb az átlagos teniszjátékoknál. 7

■ ÖSSZKÉP:
Egy igazán szórakoztató teniszjáték, olyan bonyolult versenyekkel, amik majd biztos megizgasztanak. De még így sem ér az *Anna Kournikova* közelébe.



SZEMLE



Addig kell támadnod, amíg Fortune rád nem mosolyog. Csak így tudod bepaszizolni a labdát az ellenfél kapujába.

A verekedések pozitívan bízhatnak, a Rock The Rink visszatér a múltba, ahol csak a győzelem a fontos.

SLAPSHOT TALÁLKOZÁSA AZ NHL BLITZ-CEL? LÁSSUK CSAK...



NHL Rock The Rink

Számíts arra, hogy a legfrusztrálóbb gólokat kapod majd

ARTOTÉK

KIADÓ:	EA
FEJLESZTŐ:	EA Sports
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	3 év fölött
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	Egy vagy kettő

HA EZ TETSZETT, IT SZOLSZ EHÉHEZ?
NHL CHAMPIONSHIP 2000 (PSM)
ARÁCSONYI KÜLÖNSZÁM 8/10)
örödlékeny és gyors.

Talán elmondhatjuk az **NHL** játékokról, hogy túl sok amerikai bombasiker rock sláger van bennük, de az **EA Sports** most nagylelkűen előre figyelmeztet, ami legfrissebb jégkorong játéuk címéből is könnyen kivehető

Miközben rengeteg sport-szimulációs program jelent meg (amik jók, és élvezet velük játszani, még akkor is, ha még nem is hallottál a hokiról), az **NHL Rock The Rink**, amire már a neve is utal, egy kicsit „ütődött”. Felejtse el a szabályokat, mert ez a játék arra buzdít, hogy úgy játssz, ahogy éppen a kedved tartja, gáncsold ki ellenfeled, kezdeményezz verekedést, zavarj a kapust miközben csapattársad épp egy lehetetlen túl-acsúcsmanőverrel varázsolja a korongot a hálóba. A lázadó hangulat, az anarchia és a felszabadultság érzése csá-

bító mindaddig, míg meg nem szólal a Hanson vadonatúj slágere. Hmm. Öreg iskolás (old-school) hokinak készült (hát, inkább amerikai-belvárosi-banda hokinak nevezhető). Ez egy visszatérés a régi szabályokhoz, ami kizárólag, az elsőként öt gólt szerző csapat győelméből áll. És ez az, ami érdekessé teszi az **NHL Rock The Rink**et, ahogy a csapattal megpróbálsz a korongot az ellenfél kapujába juttatni. (Persze vannak olyan NHL csapatok, amik ahhoz is túl jók, hogy bénák legyenek.) Egyedüli játékosként rengeteg tennivalód van a játék folyamán, például titkos extrák megszerzése, különböző csapatok legyőzése, különösen látványos gólok produkálása és még sorolhatnám. A legzavaróbb azonban a gólok bevitelének a kiharcolása. Magával a jégkoronggal, mint sporttal az a probléma hogy a pálya túl

kicsi, beleértve a kapukat is, a kapusok viszont annál masszívabbak. A kapuba juttatni a labdát, annyit jelent, hogy addig kell próbálkoznod, míg rád nem mosolyog a szerencse. Ez ugyanolyan rossz a komputer által irányított csapatoknak is, nekik is próbálkoznuk kell, de szerencsére tudod a kapusodat irányítani, csak általában későn veszed észre, hogy már akaratlanul is elkeveredtél a kapu közeléből. A többjátékos funkció nagyon szórakoztató, de még mindig nem elég precíz. Megtalálni és megcsinálni a speciális mozdulatokat olyan bonyolult, hogy észszerűbb találmány nyomkodni a gombokat. A játék nagyon szép, de még mindig nem olyan valószínű, mint ahogy azt vártuk. ■

Steve Owen

PlayStation
Magazin

ÉRTÉKELEÉS

- **GRAFIKA:** Gyors és látványos, de az animációk egy része túl sűrű. **7**
- **JÁTSZHATÓSÁG:** Van még rajta mit javítani, és a gólok is csak véletlenül sikerülhetnek. **6**
- **ÉLETTARTAM:** Sok rejtett extra, de szinte mind hasonló. **6**

■ **ÖSSZEKÉP:** Jó végre egy olyan játékkal találkozni, ami különbözik az elődeitől, és persze még az erőszak is vicces benne. De az Atlanti-óceán ezen felén ha bárkit megkérdezel, mindenki azt fogja mondani, hogy egy multiplayeres foci sokkal izgalmasabb.

6

TÍZBŐL

HÜLYÉK PARADICSOMA

AGYATLAN APARTMAN



www.guesthouseparadiso.co.uk

UNIVERSAL PICTURES Presents A Phil McIntyre Production

STARRING RIK MAYALL & ADRIAN EDMONDSON VINCENT CASSEL HELENE MAHIEU BILL NIGHY SIMON PEGG FENELLA FIELDING LISA PALFREY

Costume Design by PAM DOWNE

Music Composed and Orchestrated by COLIN TOWNS LUCY BOULTING

Casting by TOM BROWN

Production Designer SEAN BARTON

Film Editor ALAN ALMOND BSC Director of Photography

Executive Producers HELEN PARKER MARC SAMUELSON PETER SAMUELSON

Written by ADRIAN EDMONDSON & RIK MAYALL

Produced by PHIL MCINTYRE

Directed by ADRIAN EDMONDSON



Míg a Landmaker minden létező építési elemet tartalmaz, addig a Puzzle Fighter csak a leggyakoribbakat. Ha pedig a Puzzle Fighter-t szeretnéd játszani, akkor a Landmaker-t is meg kell vásárolnod.



A RÉGI SZÉP IDŐKBEN, MIKOR MÉG A MOZAIKOK MOZAIKOK VOLTAK...



Landmaker

Lássuk be, a puzzle-játékok paraziták. Befészkelik magukat a fejedbe

KARTOTÉK



KIADÓ	Eon
FEJLESZTŐ	Taito
MEGJELENÉS	Július
KORHATÁR	Nincs
JÁTEKOSOK SZÁMA	Egy vagy kettő

Szomorú, hogy egy nap, mikor a fürdőszobapadlót csempézed, megállsz, és azt gondold: „Hé, hogyha azt a kék darabkát amellé a zöld mellé teszem, lehet, hogy eltűnik az egész?”. Lássuk be, a puzzle-játékok paraziták. Befészkelik magukat a fejedbe, és kihatnak a szellemi tevékenységeidre (lásd Chekov-ot a *Star Trek II: The Wrath Of Khan*-ban), de akkor is szeretted őket, róluk álmodsz, a közértben álldogálva az ő többszínű tégláikat látod legördülni a szemed előtt. Egy ideje azonban úgy tűnt, hogy hanyatlanak, mivel minden játék a *Bust-A-Move* vagy a *Super Puzzle Fighter* klónja volt. Egészen a *Landmaker*ig.

Képzeld el egy világot, ahol a színes darabkák nem csak színes darabkák, hanem mágikus építőelemek, amelyekből házak, kastélyok, sőt, egész vár-komplexu-

mok állnak össze. Rakj le négy azonos színű darabkát gyémántformában, és egy egyszerű szállás nő ki a földből. Próbálgat meg azonban kilenc, tizenhat, vagy huszonöt darabot egybeigazgatni, és lenyűgöző épületek töltik meg a játéktérrel. Bár az alapok megegyeznek, akár ellenfelel küzdesz, akár egyedül játszol, a *Landmaker* ördögi fizikájának apró tulajdonságai elvesznek az Arcade módban. Itt vadul rántod fel egymás után a felhőkarcolókat és a templomokat, csak azért, hogy utána mindent egyszerre bonthass le, ezzel darabkák tömkelegét passzolva át az ellenfeled oldalára. Nagyjából úgy megy, mint a *Super Fighter 2*-ben, ahol meg kell tanulnod minden egyes darab jellemzőit, hogy rájöjhess, miként alkalmazhatod a leghatékonyabban céljaid eléréséhez.

Ezzel éles ellentétben áll a Puzzle mód, ahol a képernyő letisztítása helyett az a

céldod, hogy a lehető legnagyobb épületet húzd fel a játéktérre. A korrektül kivitelezett 3D pályán power-up-okat is találhatsz, amelyek egy pillanat alatt megdobják a tábla összetettségét. A darabkák eredeti elrendezésétől függően elérheted, hogy a tábla tetején összekeveredjenek, vagy belső falakat építhetsz, hogy a darabkákat odaszállíthasd, ahol a leginkább szükségesek. Ha befejezel egy pályát, azaz létrehozod a kívánt méretű épületet, jutalmul megnézheted, hogy erőfeszítéseid milyen mértékben növelték a város területét: sok pályán kell túljutnod ahhoz, hogy egy virágzó metropoliszt építhess.

A Taito tökéletesen ötvözte a játékmenetet a tetszetős külsővel, és egy zseniális, újszerű puzzle-t készített; reméljük, hogy ez csak az első a hasonlóan egyedül logikai játékok sorában. ■

Pete Wilton

PlayStation
Magazin
ÉRTÉKEKÉLÉS

- GRAFIKA Nem éppen világrengető, de az épületekre érdemes vetni egy pár pillantást 7
- JÁTSZHATÓSÁG Mr. Taitonak köszönhetően lesz min gondolkodni sorbanállás közben 9
- ÉLETTARTAM Kúzdj a kétjátékos módban, vagy tekerd az agyad városépítés közben 9

■ ÖSSZKÉP
Míg az egymás elleni hagyományos építőelem-harcot bárki élvezheti, az igazi fanatikusok a Puzzle módban próbálnak majd szerencsét. A *Landmaker* ritka állatfaj: olyan játék, amit ha játszol, úgy érzed, létrehozol valamit.

9
A TÍZBŐL

KÍVÁNJ EGYET

NEM AKARSZ EGY T-REX VACSORÁJA LENNI? NEM TUDOD, HOGYAN PÖRGESD FEL TONY HAWKOT? NEM ENGEDELMESKEDNEK A GENERÁTOROK? ÚJABB SZINTEKRE ÉS SZEREPLŐK-RE VÁGYSZ? TÜNDÉRÜNK NYARALÁS KÖZBEN SEM HAGY TITEKET SEGÍTSÉG NÉLKÜL.



TOP TIPP

RESIDENT EVIL 3

Kérte: Harmat Zsolt

Pécsről

„... miután lemegyek abba a terebe, ahol az ágyú van és a három számozott generátor, bekapcsolom az irányítópantelt és kiírja, hogy nincs elég energia. Ezek után kellene manuálisan összerakni őket, de én nem tudok semmit csinálni, és pár perc múlva becsapódik a rakéta és meghalok.”

Helyükre kell igazítani a generátorokat méghozzá SORRENDBEN. Tehát először az egyes számút, amin a sárga fény világít. Amint megnyomod ezt az elstöt, meg fog Jeleni Nemesis, de könnyű dolgod lesz vele. Told be a másik két áramforrást is, és csöld Nemesist az ágyú elé, sztn adj neki!

KÉRTE: CZENE DÁNIEL BALATONSZABADIBÓL ÉS SZILÁGYI ZSOLT

HOGYAN... ÉLJÜK TÚL A DÍNÓK TÁMADÁSÁT

THE LOST WORLD

Szint kiválasztása és mozizás

Írd be háromszor a következő kódot:

⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗. (Ügyet se vess rá, ha közben a gép kiírja: „invalid password.”)

59 élet

A „Press Start” képernyőn nyomkodd végig: ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗. Ezek után hangeffektek nélkül kezdődik el a játék. Szállj ki,

menj az „Options” menübe, állítsd „On”-ra a „Sound Effects” menüpontot, és írd be a kódot még egyszer.

Szabad mozgás

Kezdj új játékot „Human Prey” vagy „Hunter” szinten. Tartsd lenyomva az L1+↑ gombokat és nyomd le az ⊗+⊗ gombokat. Így a szereplőd szabadon mozoghat az egész szinten, és gyorstűzelő fegyvert kap, ráadásul tüzelés közben sérthetetlen is lesz.

A szintek kódjai

Írd be a megfelelő kódot, és máris 99 élettellel kezdhetsz a kívánt szintet.

Szint	Kód
Compy	⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗
Human Hunter	⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗
Velociraptor	⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗
T. Rex	⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗
Human Prey	⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗

KÉRTE: MAKKAI ÁKOS BUDAPESTRŐL

HOGYAN... VÉGEZZÜNK SPECIÁLIS MOZDULATOKAT

TONY HAWK'S PRO SKATER

A különböző szereplőkhöz tartozó speciális mozdulatok a következők:

Andrew Reynolds

Backflip: ↑, ↓, ⊗.

Heelflip Bluntslide: ↓, ↓, ⊗.

Triple Kickflip: ←, ←, ⊗.

Bob Burnquist

One Footed Smith: →, →, ⊗.

Backflip: ↑, ↓, ⊗.

Burntwist: ←, ↑, ⊗.

Bucky Lasek

Fingerflip Airwalk: ←, →, ⊗.

Varial Heelflip Judo: ↓, ↑, ⊗.

Kickflip McTwist: →, →, ⊗.

Chad Muska

Frontflip: ↓, ↑, ⊗.

360 Shove-It Rewind: →, →, ⊗.

One Footed 5-0 Thumpin': →, ↓, ⊗.

Elissa Steamer

Backflip: ↑, ↓, ⊗.

Judo Madonna: ←, ↓, ⊗.

Primo Grind: ←, ←, ⊗.

Geoff Rowley

Darkside Grind: ←, →, ⊗.

Backflip: ↑, ↓, ⊗.

Double Hardflip: →, ↓, ⊗.

Jamie Thomas

Frontflip: ↓, ↑, ⊗.

540 Flip: ←, ↓, ⊗.

One Footed Nosegrind: ↑, ↑, ⊗.

Kareem Campbell

Frontflip: ↓, ↑, ⊗.

Kickflip Underflip: ←, →, ⊗.

Casper Slide: ↑, ↓, ⊗.

Officer Dick (Gyűjtsd össze mind a 30 kazettát bármelyik szereplővel „career” módban, és Officer Dick választhatóvá válik.)

Yeeehaw Frontflip: ↓, ↑, ⊗.

Assume The Position: ←, ←, ⊗.

Neckbreak Grind: ←, →, ⊗.

Private Carrera (Kezd játékot Officer

Dickkel bármilyen módban, majd állítsd meg a játékot, tartsd lenyomva az L1-et és pötyög be: ⊗, ↑, ⊗, ↑, ⊗, ↑,

←, ⊗. Szállj ki a játékból, és menj a szereplő-kiválasztó menübe – Officer Dick helyén megtalálod Private Carrerát.)

The Well Hardflip: →, ←, ⊗.

Somi Spin: ←, ↓, ⊗.

Ho-Ho-Ho: ←, ↑, ⊗.

Rune Glibberg

Kickflip McTwist: →, →, ⊗.

Christ Air: ←, →, ⊗.

Front Back Kickflip: ↑, ↓, ⊗.

Tony Hawk

360 Flip To Mute: ↓, →, ⊗.

540 Board Varial: ←, ←, ⊗.

Kickflip McTwist: →, →, ⊗.

The 900: Jó magasra ugorj fel és →, ↓, ⊗. ■



KÉRTE: CSÉKEY TAMÁS ÉS SÁFRÁNY KRISZTIÁN BUDAPESTRŐL

HOGYAN... ÉRJÜK EL A REJTETT KARAKTEREKET ÉS SZINTEKET

SYPHON FILTER 2

Szint befejezése

Pauzálj le a játékot, jelöld ki a „Map” opciót és egyszerre nyomd le és tartsd nyomva a → + L2 + R2 + ○ + □ + × gombokat. Ha sikerült, kis hangot fogsz hallani. Menj az „Options” menübe és válaszd a „Cheats” menüpontot. Az éppen aktuális küldetést sikeresen befejezettnek fogja tekinteni a gép.

„Super Agent” mód

Pauzálj le a játékot, jelöld ki a „Weaponry” opciót és egyszerre nyomd le és tartsd nyomva az L2 + Select + ○ + □ + × gombokat. Ha sikerült, kis hangot fogsz hallani. Menj az „Options” menübe és válaszd a „Cheats” menüpontot. Ebben a játékmódban gyengébbek az ellenfelek, így kevesebb lőszert kell rájuk pazarolnod.

„Expert” mód

A nyitó képernyőn jelöld ki a „One Player” opciót, majd tartsd lenyomva a ↑ + L1 + R2 + Select + ○ + □ gombokat és nyomd le az ×-et.

Küldetés kiválasztása

Játszd végig a játékot normál nehézségi fokon, és választhatóvá válik a „↓-vel Select” opció.

„Agency Computer Lab” multi-player szint

Az „Agency Bio-Lab Escape” szint elején a második szobában (a rádióüzenet fogadása után) két szellőzőnyílás van, amin keresztül lehet mászni. A baloldali a kijárat a „Bio-Lab”-ból. A másik oda vezet vissza, ahonnan az „Operating Room”-ba mentél (ahol kihallgathattad Dr. Weissingert az előző szinten). Ezen kell keresztüljátsznod. Amikor a szellőzőnyílásból kímászol, balra egy katonát találsz. Fuss el mellette az U alakú folyosón át az „Operating Room”-ig. Az ajtón keresztül látható lesz a boncasztal. Három újabb katona vár a műtőben, az egyik az ajtó mellett, a másik kettő pedig kétoldalt fent a székekénél. Gurulj be a műtőbe az ajtó melletti katona mellett, mert ha nem vagy elég gyors, elállja az utadat. Szaladj a számítógéphez, mássz fel az asztalra, onnan pedig az erkélyre. Gurulj a fekete fal közepe felé, majd be egy kis szobába. Ott találsz egy M-79-es gránátvetőt – ez teszi elérhetővé az „Agency Computer Lab” térképét. Gabe azt fogja mondani „Got it”, ha sikerült begyűjtened. A szintet nem muszáj befejezned.

„Bunker” multi-player szint

Keresd meg a „Moscow Streets” szinten a

PK-102-est. Van egy olyan rész, ahol egyszerre két kocsi próbál meg elütni. Ahhoz, hogy elkerüld őket, fel kell ugranod és elkapni egy rudat. Ezután ugorj le, és vizsgáld át a két tropára tört kocsit. Ha a kocsit hátuljánál állsz, a jobb oldali roncsban találsz a PK-102-est. A kocsik égnek, úgyhogy légy óvatos. Ráadásul az ütközés után mindegyik kocsiból kiszáll egy-egy ellenség, és az egyiknél M-79-es gránátvető is van.

„Caves” multi-player szint

A „Colorado Interstate 70” szinten keresd meg a távcsövet. ← az első zárt ajtó mögött található. Az ajtó kinyitásához nyomd meg a háromszöget. Egy folyosóra jutsz. Menj balra, nyisd ki a következő ajtót és menj be a szobába. Itt található a távcsövet rejtő láda.

„D.C. City Park” multi-player szint

A „New York City Slums District” szinten, az első orvlövészes épületben, az egyik mosógépben találsz némi szennyeset. Ez az az épület, amelyik multi-player módban a „Slums District” szint.

„Disco Underground” multi-player szint

A „Disco 32” szinten, miután megölted a kifutón levő testőrt, három újabb őrt fut be az ajtón. Öld meg mind a hármat, mielőtt megdobnak gránáttal. Golyóálló mellény egyiken sincs. Amikor berúgód a következő táncparkettre vezető ajtót (ahol a sarokban nagy hangszórók vannak), a három őrt ártalmatlanná kell tenned, még mielőtt a fölötted lévő őrről hozzádvág egy gránátot. Tartalékolj számára pár BIZ-2 lövedéket, fuss jobbra és búj el a hangfal mögött. Öld meg a két őrt a parketten. Amikor a fenti őrt körbeszalad, hogy eldobhassa a gránátot, a BIZ-2-vel lödd fejbe, rajta ugyanis van golyóálló mellény.

„Jungle” multi-player szint

A „C-130 Wreck Site” szint végénél egyetlen lövéssel (fejlövés) öld meg Archert. Ajánlatos ehhez a hangtompítás orvlövész-fegyvert használnod, mert a távcsővel jobban tudod célozni az áldozatot.

„Pharcon Site” multi-player szint

Keresd meg a „Pharcon Lab”-ban a pipimagazint, miután az öröket ettetted láb alól. A Mars kiállítás után találsz valahol.

„Prison” multi-player szint

Teljesítsd az „Aljir Prison Break-In” szintet anélkül, hogy a nyílpuškát

használnád. Az első emberhez oda kell oszonnod és gurulnod, mielőtt nyílt terepre jut. Gurulj sokat, de ne gurulj neki a pasinak. Futnod nem szabad, mert akkor hátrafordul. A második rabot üldöző női és férfi őrhöz már egészen közel tudsz futni. Az utolsó őr elég sokat forgolódik és nézelődik. Haladj a baloldali fal mellett, és rejtőzz el a támaszték mögött. Melletted fog elsétálni, és akkor elkaphatod.

„Rockies” multi-player szint

Az első szinten (Colorado Rockies) keresd meg a H11-es távcsöves puskát, amely megnyitja a szint térképét. A puska a vízesés mellett van, a jégboltzatnál, ahol először találkozol Chence-szal. Ne ugorod át a szakadékot, hanem lógasd le Gabe-et a szakadék szélén és ereszkedj le vele az alagútba. Ott találsz a H11-est.

„Surreal” multi-player szint

A Volkov Parkban villámgyorsan öld meg balra az első őrt, mielőtt megsemmisíti a kocsit. Miután az őr meghalt, gyűjtsd be a BIZ-2-est abból a kocsiból, amit nem vágott tönkre.

Rádás multi-player szereplők

A „New York Sewers” szinten keresd meg az M-79-es gránátvetőt, és a következő hét szereplőt kapod meg: Ninja Gabe, Scuba Lian, Unit 1 (katona a „Bio-Lab Escape” szintről), Dr. Elsa Weissinger, Uri Gregorov, Lawrence Mujari, és a SWAT tiszt, aki segítette a „New York Slums” szinten. Az M-79-est a szint vége felé találsz, a parkolóházban. A lépcső tetején van egy nyitott ajtó, amely a parkolóhelyekhez vezet, és amely előtt elsuhan egy fekete kisteherautó. Ne menj át az ajtón, hanem menj tovább a lépcsőn felfelé. Fent öt hangtompítás HIK-5-össel és M-79-essel felfegyverzett ellenfél vár. Az M-79-essel tisztítsd meg a terepet – a lépcső tetején találsz.

Ha a „C-130 Wreck Site” szintet 3 perccel jobb idő alatt teljesíted, a SSyphon Filter első részének szereplőit kapod: Girdeux, Phagan, Gabrek, Marcos, Rhoemer, és Evil Scientist.

Ha a „McKenzie Airbase Interior” szintet is teljesíted 3 perccel jobb idő alatt, kapsz még néhány furcsa figurát is: táskás néni, CBDC ügynök, szerzetes, hulla és víruseszty-alany. ■

TOP TIPP

METAL GEAR

SOLID INTEGRAL

Kérte: Szabó Andrea

Pécsről

„A VR Disc - Extras Mode Photographing szituációnál mi a teendő? Ott állok egy „megközelíthetetlen” nő előtt, aki ül egy asztalnál, és egy billentyűzetet bábról. 2 percem van, valamint egy kamerám és egy távcsővem. Mit kell tennem?”

Ez egy amolyan jutalomféle. Fényképeket készíthetsz Mei Lingről Vagy Naomiról. Minél jobb eredménnyel fejezed be a játékot, annál több idő lesz a fényképezésre, és annál közelebb mehetsz a csajokhoz. Naomi Huntert akkor fotózhatsz, ha „story” módban „easy”, „normal” vagy „hard” nehézségi fokon játszod végig a játékot. Mei Ling fényképezéséhez „extreme” nehézségi fokon kell teljesítened a játékot „story” módban. Ha meguntad a fotózást, csak sétálsz ki a déli kijáraton. Ennyi. Hogy mi ebben a pláne? Hát...



PlayStation

ERŐVONAL

SYPHON FILTER 2

ERŐVONAL

Az „Option” menüben megtekinthető filmrészletek egyre szaporodnak, ahogy előrehaladsz a játékban. Vannak azonban olyan filmek, amelyeket a játék egyszeri végigjátszásával még nem válnak elérhetővé. Játssz végig a játékot „Hard Mode”-ban, majd a nyitó képernyőn válaszd a „New Game”-et, és egyszerre nyomd le a **↑ + □ + △ + ○ + ×** gombokat. A jutalmad két extra mozi lesz. Bizonyos szintek „Hard Mode”-ban való teljesítése újabb, addig elérhetetlen filmeket nyit meg. Az elsőt akkor kapod, ha „Hard Mode”-ban eljutsz a hatodik szintig (United Pacific Train). A másodikat akkor kapod, ha „Hard Mode”-ban eljutsz a 12. szintig (Industrial District). A harmadikat akkor kapod, ha „Hard Mode”-ban eljutsz a 17. szintig (Agency Bio-Lab). A negyediket pedig akkor kapod, ha „Hard Mode”-ban eljutsz a játék végéig.

Szint kiválasztása: állítsd meg a játékot és jelöld ki a „Map” opciót, majd egyszerre nyomd le a **→ + △ + □ + ○ + ×** gombokat. Ezután menj az „Options” menübe és válaszd a „Cheats” menüpontot.

Szedj össze a játék során mindenféle cuccokat, és multi-player módban új helye-

ken bújjócskázhsz Gabe-bel és barátaival.

1. küldetés – Colorado Rockies: keresd meg a H-11 ládát, amit a vízesés mellé rejtettek.

3. küldetés – Caves: a barlangban találssz egy ládát, amiben egy távcső van.

8. küldetés – Jungle: amikor Archer megpróbál megszökni, szedd le egyetlen sorozattal. Ha a megnyíló dzsungles szintet 3 percnél kevesebb idő alatt teljesíted, jutalmad az eredeti Syphon Filter teljes stábjá lesz.

9. küldetés – Pharcom Incubator Lab: az öltözőszekrényben találssz egy pornómagazint (de elolvasni azt nem tudod...)

11. küldetés – Disco Basement: megszárdold le az összes őrt a táncparketten, mielőtt lehetőségük nyílna eldobni a gránátokat.

12. küldetés – Rhoemer's Bunker: gyűjtsd be a PK-102-est.

13. küldetés – The Surreal Arena: fuss gyorsan a felrobbanó autó felé, és szedd össze a Biz-2-est.

15. küldetés – Aljir Presion: ne használd az íjpuskát.

18. küldetés – Operating Room: mássz át az utolsó szellőzőnyíláson.

19. küldetés – DC Park: szedd össze a szennyest az égő épületben a mosógép alól.

20. küldetés: – gyűjtsd be a garázs lépcsőjének tetején található ládából az M-79-est, és jutalmul megkapod a Syphon Filter 2 összes szereplőjét.

Részletesebb leírás „Kívánj egyet!” rovatunkban.

RAINBOW SIX

ERŐVONAL

Az összes ajtó kinyitása az aktuális szinten: állítsd meg a játékot, és nyomva tartott **△** mellett pötyögd be: **△, □, △, △, ×, ○, □, △**
 Az összes tűz sérthetetlen: állítsd meg a játékot, és nyomva tartott **△** mellett pötyögd be: **○, ○, □, △, ×, △, ×, ○**
 Az aktuális szint teljes térképének megtekintése: állítsd meg a játékot, és nyomva tartott **L1** mellett pötyögd be: **△** mellett pötyögd be: **×, ○, □, △, △, □, ○, ×**

A csapat tulajdonságainak maximalizálása az adott szinten: állítsd meg a játékot, és nyomva tartott **△** mellett pötyögd be: **×, □, △, △, ○, □, ×, ×**
 Az összes másodlagos fegyver az adott szinten az adott szereplőre: állítsd meg a játékot, és nyomva tartott **△** mellett pötyögd be: **×, △, □, ○, □, ×, △, □**
 Az összes elsődleges fegyver az adott szinten az adott szereplőre: állítsd meg a játékot, és nyomva tartott **△** mellett pötyögd be: **×, ○, ○, △, □, ×, □, ○**
 Az összes eszköz az adott szinten és



A muníció feltöltése küldetés közben: állítsd meg a játékot, és nyomva tartott **△** mellett pötyögd be: **□, □, ○, △, ×, △, ×, △**
 Az összes terrorista kikapcsolása: állítsd meg a játékot, és nyomva tartott **△** mellett pötyögd be: **△, ○, ○, △, □, ×, △, ○**
 Győzelem nélküli játék engedélyezése: állítsd meg a játékot, és nyomva tartott **△** mellett pötyögd be: **○, △, △, ×, ○, □, ×, △**

az adott szereplőre: állítsd meg a játékot, és nyomva tartott **△** mellett pötyögd be: **△, ×, ×, ○, □, ○, ×, △**
 Sérthetetlenység: állítsd meg a játékot, és nyomva tartott **△** mellett pötyögd be: **□, ×, △, △, ×, □, ○, ○**
 Az összes szint: állítsd meg a játékot, és nyomva tartott **△** mellett pötyögd be: **○, ×, ○, □, □, △, ×, ×**

JÓL JÖNNÉ EGY SEGÍTŐ KÉZ? TÉRKÉPEINK ÉS TIPPJEINK SEGÍTSÉGÉVEL KÖNNYEBB DOLGOD LESZ A SYPHON FILTER 2 UTOLSÓ NÉGY PÁLYÁJÁN. EMELETT NÉHÁNY ÁLTALÁNOS TIPPET IS ADUNK, VALAMINT BEMUTATJUK A TÍZ LEGNEHEZEBB RÉSZT

Syphon Filter 2 ^{PSM} EXKLUZÍV!

ÁLTALÁNOS TIPPEK



- 1) Ha letérsz (a  gomb lenyomásával), lövéseid pontosabbak lesznek.
- 2) A sarkok sokat segíthetnek. Ha letérsz, és egyszerre használod a kézi célzást meg a pástázást, be-kukkanthatsz a sarkok mögé és kiderítheted, miféle veszélyek várnak rád éppen.
- 3) Ha túl sok rosszfiú van a környéken, bújj el egy árnyékos sarokba, és külön-külön szedd le őket.
- 4) A nagyobb/későbbi szinteken néhány ellenség képes regenerálni magát, így nem érdemes mindegyiküket megölnöd, ha csak nincsenek útban, vagy nincs szükség a fegyverükre/municiójukra.
- 5) Ha körbe-körbe rohangász, mint egy őrült, kisebb az esélye annak, hogy eltaláljanak téged; különösen igaz ez a fejlődésekre.
- 6) Jegyezd meg, hogy a kés és a kézi taser korlátlan munícióval rendelkezik, és hangtalanul működik. Az íj szintén csendes és tovább is visz, de korlátolt a löszere. Csak akkor vedd be, ha nem tudod használni a kést, vagy a kézi tasert. A nagyobb hatótávolságú taser hanges, így a környéken kószáló ellenség könnyen észrevehető, ha lövöldözni kezdesz vele.
- 7) A géppisztoly akkor hasznos, ha jó csomó rosszfiún kell átküzdened magad; hosszabb hatótávolságban viszont nem olyan hatékony.
- 8) A pisztoly meglepően praktikus fegyver, különösen akkor, ha egy jókora hangtompító is társul hozzá. Lőszereből annyi van, mintha a fákon teremne, így érdemes ezt a fegyvert használnod, amikor csak lehet, s a nagyobb fegyverek munícióját hasznos későbbre tartogatni.
- 9) Figyeld a radart, amely megmutatja, hol rejlenek veszélyek.
- 10) Ha nem igazán tudod, mi a műsor, ne ugrabugrálj a löszert parázolva, hanem óvatosan derítsd fel a környéket.



A TÍZ TRÜKKÖS PONT

A JÁTÉK LEGNAGYOBB RÉSZE KÖNNYŰ, DE VAN TÍZ HELY, AHOL IGENCSAK FEL KELL KÖTNI A GATYÁT



MÁSODIK SZINT – A MCKENZIE LÉGIBÁZIS BELTERÜLETE

Ha menetkés vagy, mássz fel az ajtót őrző katonához és tedd munkaképtelenné a taserrel. Kattintsd át a kapcsolót, fordulj meg gyorsan 180 fokban és menj ki a szobából. Ha kijutottál az öltözőből, fordulj balra, majd a folyosó végén fordulj jobbra. Az ajtó már nyitva van, így használható is. Ne állj meg, amíg át nem értél a következő területre, mert különben beszorulsz két biztonsági kapu közé. Ha már túljutottál ezeken, engedj becsukódni a magad mögött hagyott ajtókat, bújj el bal oldalt, majd szedd le a következő őrt.



NEGYEDIK SZINT – AZ 1-70-ES HEGYI HÍD

Az időlimit csak két perc, így érdemes szedni a lábad. Mássz jobbra és lójj le a hídról. Haladj végig a peremen, amíg csak el nem hagytad az első járművet, de figyelj a két járőrre is. Maradj mögöttük, aztán menj a jármű végéhez és vedd vissza az orvlövészpuskát és a gázgránátot. Kövesd tovább a két őrt, amíg a teherkocsi elejéhez nem érsz. Most sprintelj vissza a pa-

rancsnokhoz és társához, aztán a gránáttal gázosítsd el őket. Ennyi volt.



ÖTÖDIK SZINT – A MCKENZIE LÉGIBÁZIS KÜLTERÜLETE

Azzal, hogy lelőgsz, majd leugrasz a hídról, magadra vonod egy őrt figyelmét. Menj a kocsi elejének bal oldalához, guggolj le, és tartsd a szemed a vizsgálódó őrn. Amint a delikvens megkerülte a teherkocsi farát, mássz fel oda, ahonnan ő lejött. Fordulj balra, és mássz fel a ládákra olyan halkan, amilyen halkan csak tudsz. Az őrt bajtársa jobb oldalról figyel be, és csak arra vár, hogy rajta teszteld a tasered. Ha ezzel megvagy, már csak az első őrt kell kiiktatnod.

TIZEDIK SZINT – MORGAN (A LESZÁMOLÁS)

Fuss tovább jobbra, majd az óramutató járása szerint irányba a külső íven. Kerüld ki Morgan lövéseit. Ma-



radj távol a szoba sarkában található hordótól, mert ha beletrafál egy eltévedt lövedék, te is robbansz vele együtt. Amint Theresa elmondta a magáét, maradj ahol

A TÍZ TRÜKKÖS PONT FOLYTATÁSA...

► vagy, és célozz a legközelebbi ládától kicsit balra. A célkeresztet helyezd néhány pixellel a két szín kereszteződése fölé, majd várj, amíg Morgan megjelenik. Kezdj el löni, amikor jobbról a helyszínre ér, így pont nekiszalad a lövedékeidnek.

TIZENKETTEDIK SZINT – MOSZKVA UTCÁIN

Miután a két orosz rendőr elfutott jobboldalt, menj és búj el az utca másik oldalán, arccal abba az irányba, ahonnan jöttek. Lassan menj a legközelebbi autó felé addig, amíg a rosszfiú a tetőn nem kezd összevissza lövöldözni. Gyorsan menj vissza a rejtékhelyedre, és onnan lödd le az ellenséget. Ha kész vagy, óvatosan haladj tovább felfelé, ekkor egy másik figura kezd löni a tetőről. Fordulj meg, és fuss vissza kicsit, majd pufantsd el ezt a renitenst is. Ismételd meg ezt az eljárást az összes, a tetőn bujkáló és gránáttal operáló ruszki esetében. A kereszteződéshez érve újra Gregorovval kerül szembre.



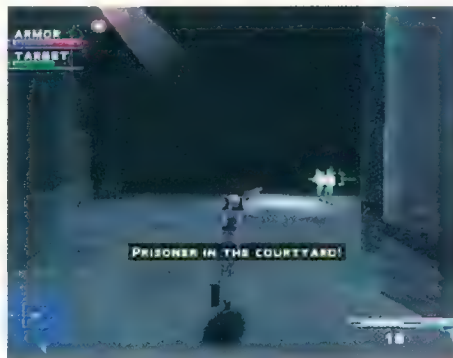
TIZENNEGYEDIK SZINT – GREGOROV (A LESZÁMOLÁS)

Mássz a középső pódiumhoz, ez legyen mindig közötted és Gregorov között. Amikor egy lámpa alá ér, lőj az ellentétes világítótárcsába és figyeld, hogy hová megy. Amikor a következő fényhez ér, tedd ugyanezt, és megint csak figyeld, merre megy. Ismételd ezt a figurát addig, amíg az összes lámpát ki nem lövöd. Ekkor meglehetősen vaksin botorkál majd össze-vissza, az éjjellátó fegyverrel ezek után nem lesz nehéz levadászni őt. Lödd le, majd tedd harcképtelenné a taserrel, de légy óvatos, mert össze-vissza mászkál, és könnyen előfordulhat, hogy egy hirtelen forduló után egyenesen belédbotlik.



TIZENÖTÖDIK SZINT – BETÖRÉS AZ ALJIR BÖRTÖNBE

Miután kikerültél a szint elején található két őrt, menj tovább egyenesen, amíg csak a harmadik katonához nem érsz. Végezd ki ezt is, majd a lehető leggyorsabban menj be a baloldali járatba, amelyet nemrég láttál. Kövesd tovább a folyosót, közben töltsd meg az íjadat. Most haladj tovább, likvidáld a négyes számú őrt, s állj a holtteste fölé. Eddigre az ötödik gonosz is színre lép és a harmadik őrt kezdi el vizsgálgatni. Célozz, majd lödd meg az ötödik őrt (de ne találd fejbe), ekkor működésbe lép a riasztó. Feladat végrehajtva.



TIZENHATODIK SZINT – MENEKÜLÉS AZ ALJIR BÖRTÖNBŐL

Két elmebeteg rab rátette a kezét néhány fegyverre, de nem ölheted meg őket. Menj arra, amerre jöttél: át a kapun, amelyet a te lövéseid nyitottak ki, majd fordulj jobbra. Nézd meg az emberi máglyát, és búj le a saroknál, ahol a lángoló hulla van. Célozz lefelé a járatban, és próbáld meg elkerülni könnygázpuskás fickó lövedékeit. Ha kicsit megőlmósítottad a koponyáját, elveheted a fegyverét. Ezt vidd vissza a dílis rabokhoz és lőj a földre közöttük. Hullanak majd, mint a pelyva.

TIZENHEDEDIK SZINT – AZ ÜGYNÖKSÉG BIO-LABORJA

A fertőtlenítő helyiségen áthaladva és jobbra fordulva kerül ki a szoba után neked háttal álló őrt. Figyelj arra, hogy sétálj, és ne fuss, hiszen utóbbival magadra vonnád a folyosón található őrt figyelmét. A sarokban egy feszítőkeret van, rajta késsel. Vedd fel a vágószerszámot, s ha kedved tartja, csendben öld meg az őrt a folyosón, majd menj vissza a másik őrhöz és végezd ki őt is. Most már újra magadhoz veheted a szerkódát, amely a jobb oldali folyosó végén van.

TIZENKILENCEDIK SZINT – A NEW YORKI NYOMORNEGYED

Miután hallottad, hogy a magányos zsaru a szint vége felé segítségért kiált, fuss oda hozzá, s tudd meg, mit kell tenned. Ezután adj le néhány sorozatot az orrvadászok felé. Nincs fegyverük, így időt spórolsz meg, ha az automatikus célzást választod. Ha van egy kis szerencséd, a lesipuskások odébb bújnak a lövedékeid elől, s a rendőr a társa segítségére siet. A filmbejátszás után – bármi is történik – ne menj vissza hozzá. Ha mégis megteszed, lelövi a fejedet, erre meg ugyebár nem igazán van szükség.

A TÉRKÉPEK KULCSAI

● Start (17., 19. és 20. szint)

■ Start (18. szint)

➤ Biztonsági kamera (a nyíl azt jelöli, hogy merre néz)

~~~~~ Szellőzőnyílások

◆ Fegyver/munició

□ Golyóálló mellény

■ Kapcsoló

(Fent)

~~~~~ Lépcső/rámpa

(Lent)

→ Rosszfiú (a nyíl azt mutatja, hogy merre halad)

⊙ Célpont

↑ Orvlövész

⊙ Rossz fiú, aki akkor jelenik meg, ha átlépsz ezen a vonalon, majd visszafordulsz

📦 A rosszfiú teherkocsija

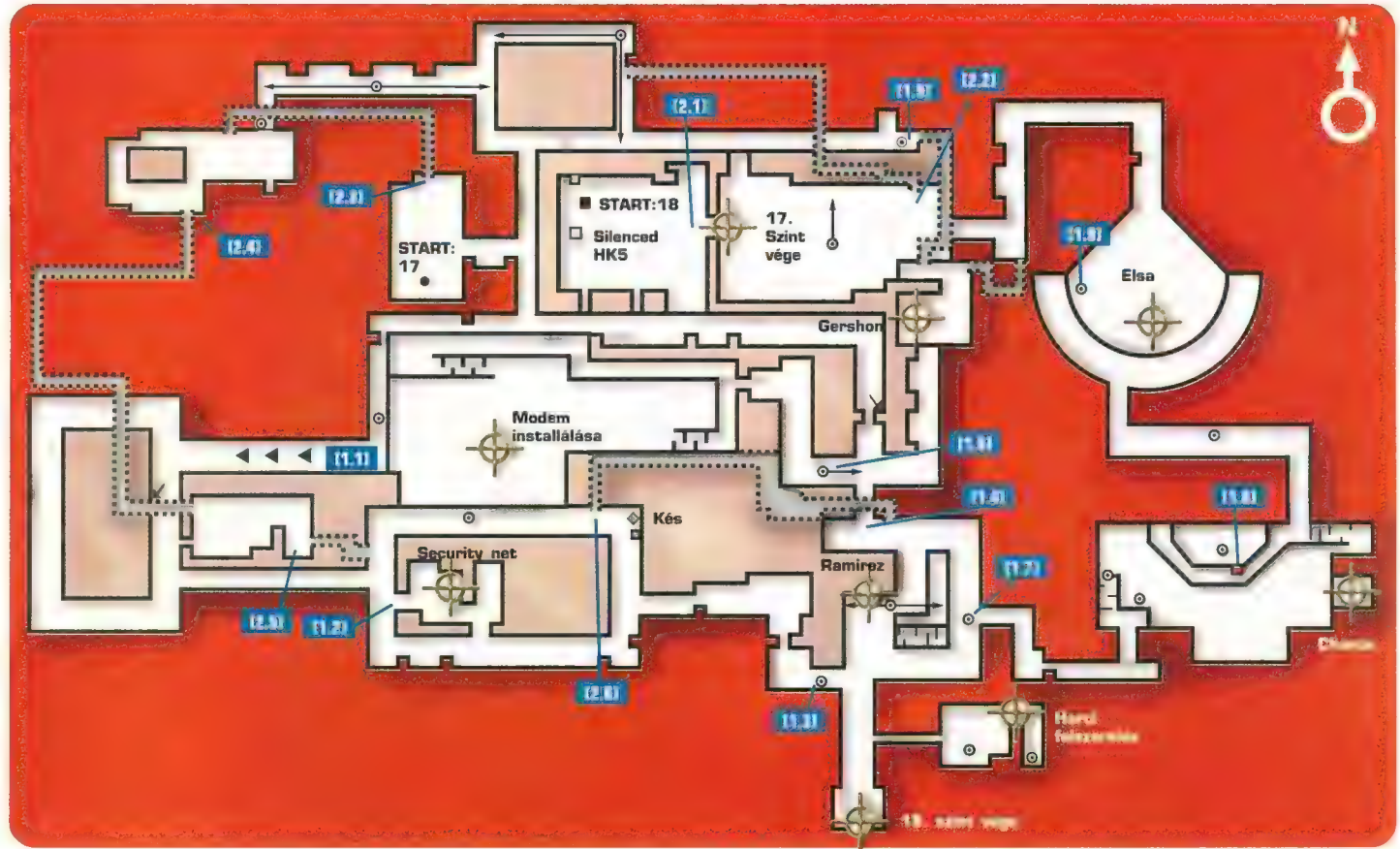
🚗 Autó

★ Felvehető cucc

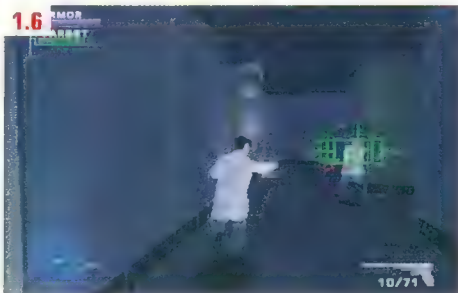
TIZENHEDEDIK SZINT
AGENCY BIO-LAB

Hagyd el a szobát és fordulj jobbra. Kövesd a folyosót jobbra. Kövesd a labortechnikust [1.1], de fordulj jobbra a kereszteződésnél. Ne fordulj szembe az örökel. Az első leágazásnál menj jobbra, a kereszteződésnél pedig menj be a szemben lévő falon található ajtón [1.2]. Működtesd a biztonsági hálózatot (Security Net). A másik kijáraton menj ki a szobából, és fordulj balra. Vedd el a kést a konyhai tartóból, fordulj vissza és kanyarodj balra. Öld meg a következő őrt [1.3].

A 17. ÉS 18. SZINTEK TÉRKÉPE - AZ ÜGYNÖKSÉG BIO-LABORATÓRIUMA & MENEKÜLÉS A LABORBÓL LOGAN FOGSÁGBA ESETT A TITKOS BIOLÓGIAI LABORBAN. ITT AZ IDŐ, HOGY KINYÍRJ PÁR TUDÓST ÉS KIMENJ INNEN A BÚSBA.



A TIZENHEHEDEK SZINT FOLYTATÁSSA...



Fordulj jobbra, majd menj be a folyosó végén a szobába, gyilkold le a katonákat és vedd magadhoz a hadifelszerelést. Menj ki innen, kövesd a folyosót körbe, fedezékből lödd le a két őrt (először az alsót), aztán beszéljess el Ramirezzel. Menj ki az egyetlen nyitva hagyott ajtón [1.4]. Menj tovább egyenest, babráld meg a biztonsági kamerát, és menj tovább a folyosón. Fordulj kétszer jobbra. Nyisd ki az ajtót és szedd le az első őrt [1.5]. Kerüld el a bal kéz felőli biztonsági kamerát és menj be

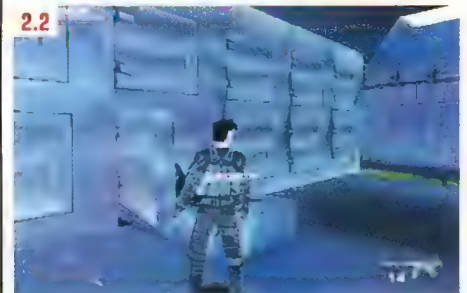
1.8



a túlszálon található részbe. Beszélj Gershonnal. Fuss körbe jobbra, és csendben öld meg a labortechnikust [1.6]. Kövesd Gershont, és installáld a modemet. Öld meg az őrköt, és menekülj ki a bejáraton. Térj vissza Ramirezhez és menj be az épp kinyitott ajtón [1.7]. Nyird ki az őrköt, húzd fel az ellenkező sarokban található rámpára, és húzd meg a kapcsolót [1.8]. Beszélj Chance-szel. Menj ki a közeli ajtón. Figyeld meg Elsát, aztán nyird ki lesből a labortechnikust [1.9]. Kövesd a körbe vezető utat és öld meg a labortechnikust.

TIZENNYOLCADIK SZINT BIO-LAB ESCAPE

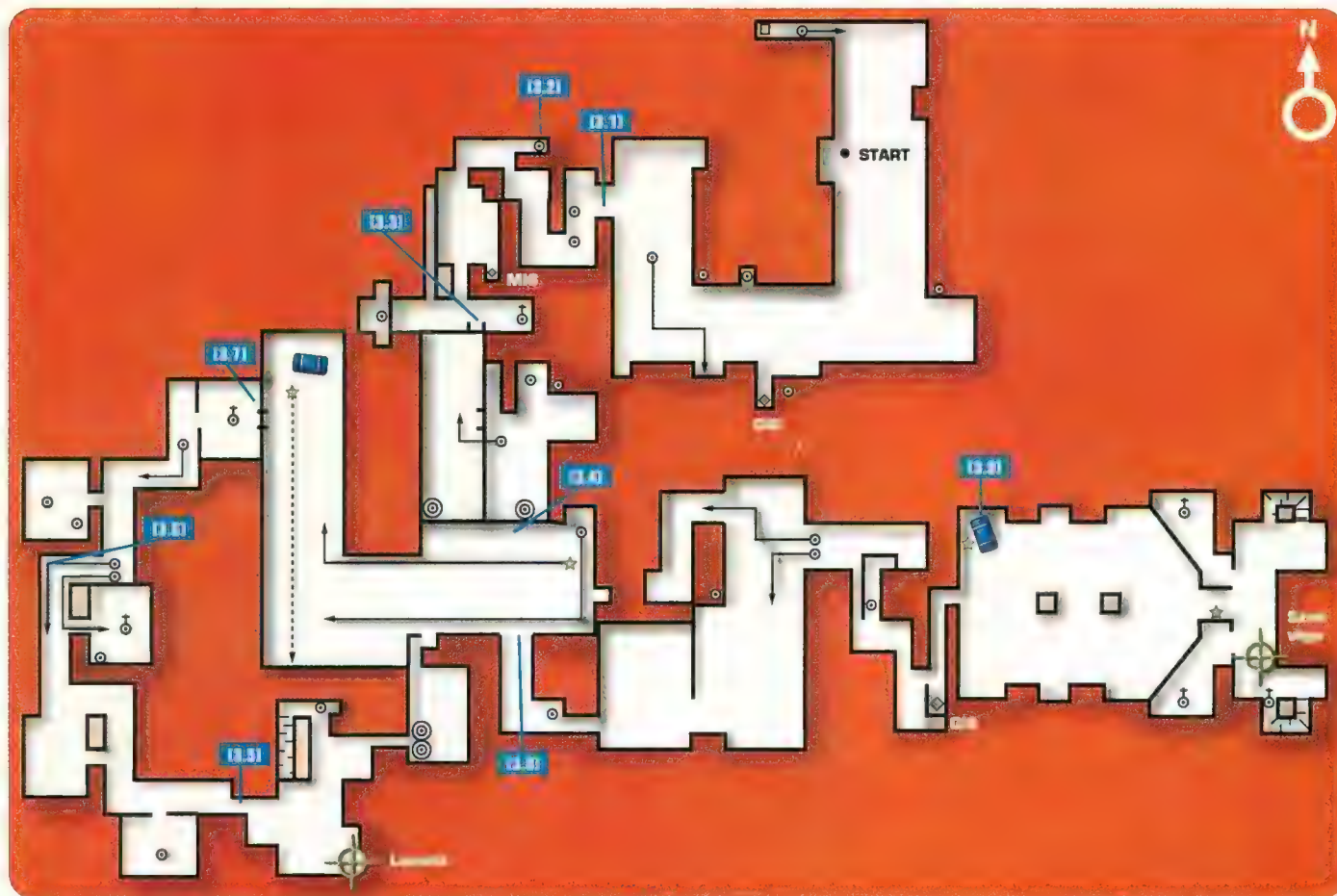
2.2



Fordulj meg és vedd fel a HK5-öt. Várd meg, míg a faszi felrobbantja magát. [2.1]. A következő szobában menj be a bal oldali részbe [2.2]. Amikor kijössz, fuss körbe jobbra. Másodszor is, majd még egyszer fordulj jobbra, így visszaérsz az előző szint elejére. Mássz fel az asztalra és menj be a

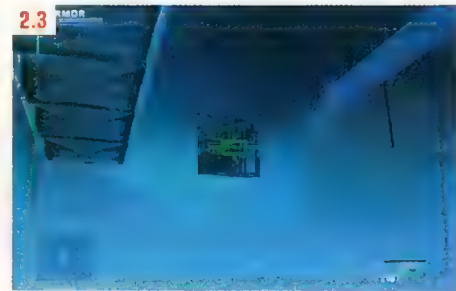
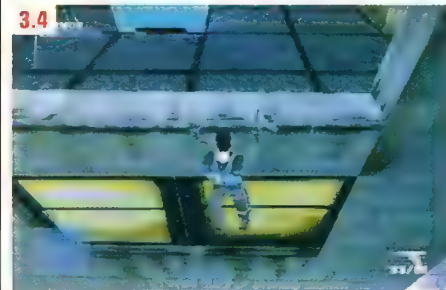
A 19. SZINT TÉRKÉPE – NEW YORK NYOMORNEGYEDE

OLYAN, MINT EGY DZSUNGEL. TÖMBHÁZAK, NARKÓDEALEREK ÉS NAGY-
FEGYVERŰ FICKÓK, AKIK A FEJEDRE VADÁSZNAK.



18. SZINT FOLYTATÁSA...

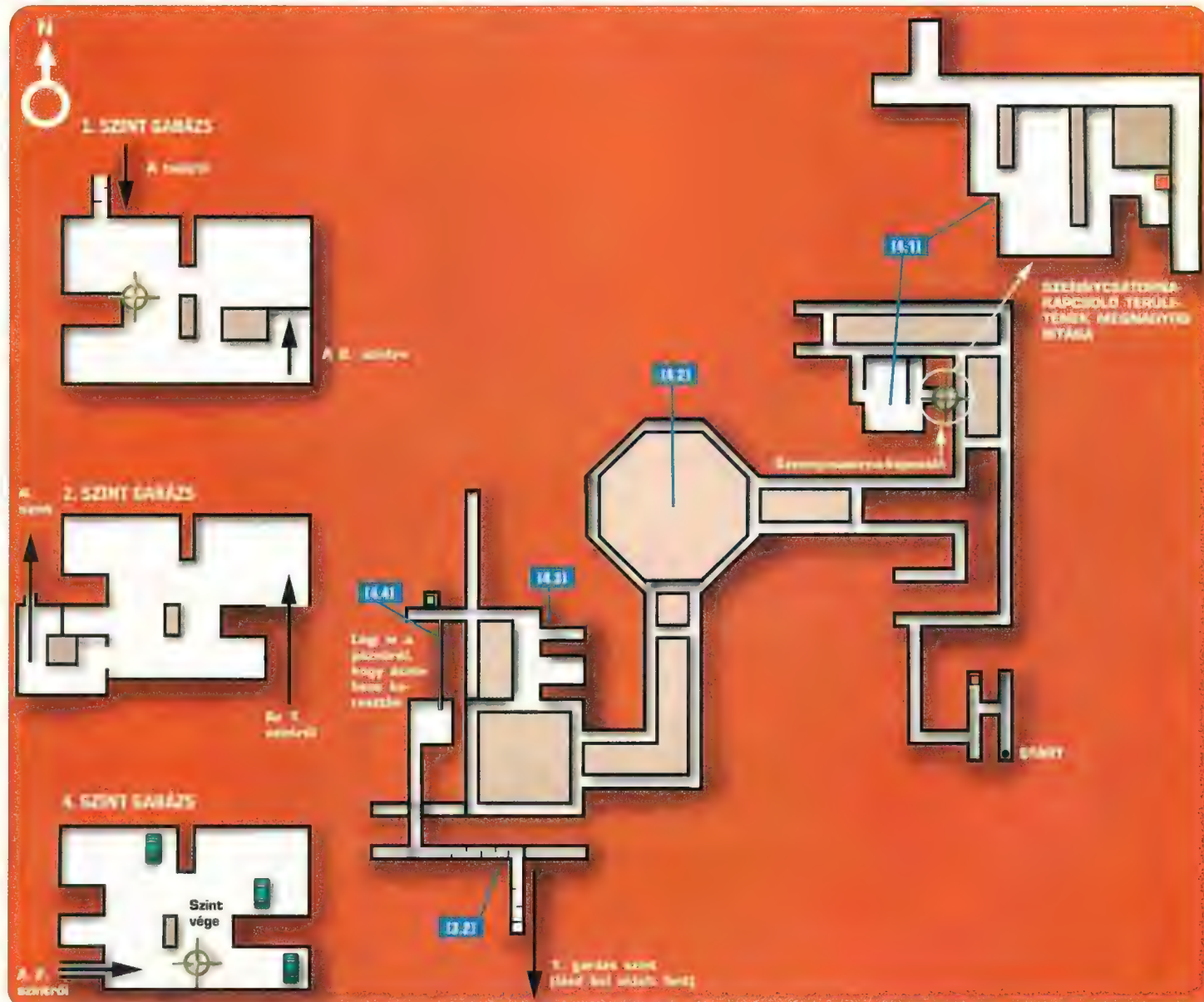
► szemben lévő részbe [2.3]. A hűtőszobában menj be a másik nyílásba [2.4]. Kövesd ezt körbe, majd menj be a következő szobába aztán újabb meghódításra váró rés kerül utadba [2.5]. Amikor kijössz, fuss és bukfencezz jobbra, amíg csak el nem éred a következő részt a jobb kéz felőli falnál (a feszítő mellett) [2.6]. Abban a szobában, ahol Ramirez őrizték, fuss egyenesen a túlsó oldalra, ahol megtalálod a cuccaidat és a szint végét.

TIZENKILENCEDIK SZINT
NEW YORK

Fuss jobbra. Öld meg a rosszfiúkat, és menj be a bal kéz felőli boltba [3.1]. Menj át az eladópul-ton, be hátra. Öld meg az ellenséget a saroknál [3.2], majd mássz fel a kinti dobozra, majd a tetőre [3.3]. Mássz balra felfelé, likvidálj még néhány katonát, és ugorj le az utcára [3.4].

A 20. SZINT TÉRKÉPE – NEW YORK SZENNYCSATORNÁI

HIDEG, NEDVES ÉS SAJÁTOS SZAGA VAN. ÍME NYÚ JÓK PÖCÉJE. CSAK NEHOGY A RUHÁD ÁTVEGYE A BŰZT...



A TIZENKILENCEDIK SZINT FOLYTATASA...

Menj le a lépcsőn az utca másik oldalán, és menj be az ajtón, s kapcsolj be a locsolót. Menj be a lepattant épületbe [3.5]. Nézz körül, majd öldösd az orrvadászokat egész addig, amíg meg nem találod a rendőrt [3.6]. Amikor meghal, fuss el a holtteste mellett. Öld meg a többi orrvadászt is. Menj ki az ablakon [3.7] az utcára. Fuss vissza-felé balra, öld meg a tetőn rejtőző katonákat, az-

tán menj le jobbra a másik nyíláson [3.8]. Menj jobbra a furgon mellett, és segíts a zsarunak [3.9] (ez az egyik a játék tíz legnehezebb pontja közül). Menj fel a lépcsőn és öld meg a többi orrvadászt is.

3.6



3.9

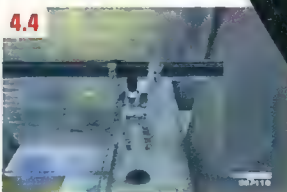


HUSZADIK SZINT A NEW YORKI SZENNYCSATORNÁK

Kezdetől fogva kövesd a jobb oldali falat, amíg csak egy szobába nem jutsz **[4.1]**. Tisztítsd meg a gonosztevőktől, s kapcsold át a szennyvízkapcsolót. Hagyd el a szobát és fordulj jobbra. Maradj a jobb kéz felőli falnál egész addig, amíg a gömbölyű szennyvíztankhoz nem jutsz **[4.2]**. Ugorj le finoman a peremre, s mássz fel balra. Menj a jobb oldalra, és újra csak kövesd körbe.



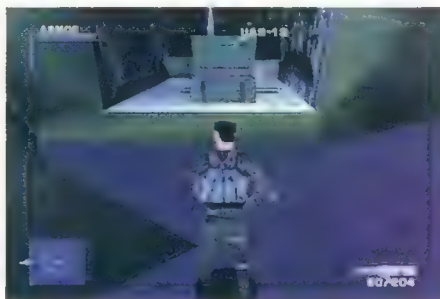
A szobában lévő vezérlőpultnál is irtsd ki a rosszfiúkat **[4.3]**, és menj a rúdhoz. Állj szembe a fallal és lőj le a rúdon **[4.4]**. Mozogj balra, öl meg mindenkit, aki az utadba kerül. Kövesd Theresát a garázsba **[4.5]**. Takarítsd le az összes szintet és a lépcsőt, aztán a negyedik szintre jutsz. Robantsd fel az összes furgont, és menj fel a nagy rámpán.



HUSZONEGYEDIK SZINT A FINÁLÉ

A CÉL KÖZEL, DE ELŐTTE MÉG VÁR EGY KIS LÖVÉSZGYAKORLAT.

Ne pazarold az időt. Fuss ki az ajtón, majd uzsgyi jobbra, a helikopter felé. Pontosan a közepén, a forgólapátok alatt, mindenféle fegyvert szedhetsz fel, a másik oldalon pedig szükség esetére egy golyóálló mellényt találsz. Ne lődd le Chance-t, tedd készenlétbe az automata géppuskát, de ne tüzelj még. A bestiának ugyanis kevés a lőszere, s mindegyik töltényre szükséged lehet. Menj a gép fara felé, és manőverezz előre-hátra addig, amíg Chance-t a farrotor és magad közé nem csalogod. Ha sikerül úgy felállnotok, hogy te a gép első rotorja felé nézel, ő pedig pont képben van, eressz bele egy sorozatot. A lövések ereje hátraveti Chance-t, és egyensúlyát veszítve képtelen viszonzni a támadásodat. Szorítsd őt a forgólapátok felé, s nem-sokára hentesbolthoz hasonlít majd a helyszín. Éljen a szeletelt szalámi!



Szeletelő-tanfolyam, nem csak henteseknek. Szalámi és kés helyett azonban ezúttal Chance és a helikopter van segítségünkre.



ÍME EGY KITŰNŐEN RENDERELT MANGAVÍZIÓS REMEKMŰ. HOGY MI A GOND VELE? HELYENKÉNT ELKÉPESZTŐEN NEHÉZ. NEKED AZONBAN NINCS OKOD FÉLNI, HISZEN ITT AZ ÚTMUTATÓNK, AMELYNEK SEGÍTSÉGÉVEL AZ EGÉSZ JÁTÉKOT ÉLVEZHETED

Fear Effect

HIVATALOS
MEGOLDÁS

KÜZDELMI KALAUZ

A *Fear Effect* legalább felerészt abból áll, hogy felrobbantod a Triad hordáit, vagy visszaküldöd az átkozottakat a másvilágra. A karakterek kezelése eleinte kemény diónak tűnik. Gyakorolj a helikopter-felszállóhelyen, mielőtt elkezdenéd a játékot, és hamar hozzászoksz majd a játék irányításához. Kövesd ezeket a lépéseket, és jó eséllyel lesz az életben maradásra...



CSENDES GYLKOLÁS

Az első lemez segítségével merénylői képességeinket csiszolgathatjuk. Az **[B]** gombot és az iránypadot használva benézhet a sarkok és az átvezető képek mögé, így odaosonhatsz az ellenség mögé. Amikor elég közel (és elég halk) vagy, a Target (cél) ikon a képernyő tetején pirosra vált; ekkor a **[X]** gomb megnyomásával kinyirhatod a komákat. Használj a kést (Hana), az ütőszerszámot (Glas), vagy a rézcuklót (Dek), így nem pazarolod a muníciót és csendben hajtod végre a műveletet, de azért légy óvatos, ne tedd ki magad a megtorlás veszélyének.

KÉTKEZES TÁMADÁSOK

Elég hamar lehetőséged nyílik majd rá, hogy amolyan eredeti John Woo stílusban egyszerre két fegyvert is

foghass. Ez különösen akkor hasznos, amikor egyszerre több rosszfiúval keveredsz tűzharcba. Próbálj úgy helyezkedni, hogy a fegyvereid egyszerre két különböző célpontra mutassanak, majd húzd meg a ravaszokat. Ha elbökkted a figurát, hiába lövöd le az egyik fiút, a másik közben lehet, hogy téged vadászik le.

LEBUKÁS, BUKFENCEZÉS

Tanácsos továbbmozogni, ha nehéz szituációba kerülsz. Használj a **[B]** gombot és az iránypadot, így odébb gurulsz az ellenség ösztüze elől, aztán az **[B]** segítségével szedd a lábad. Nyomd le az **[B]**-t, ekkor lebuksz és tüzelsz. Mindez leginkább akkor hasznos, amikor a második CD-n található zöld zombikkal kerülsz szembe.

MUNÍCIÓ ÉS MÁS CUCCOK BEGYŰJTÉSE

Ahányszor eltalálsz az egyik gonoszt, elhullat majd valamit. Ez rendszerint muníció, de néha olyasmit pottyantanak le, amelyre szükség van ahhoz, hogy továbbmehess. A legjobb taktika az, ha mindent felveszel, amit ők elejtenek. Ahogy egyre előrébb haladsz a játékban, egyre nagyobb és jobb fegyvereket szerzel. Próbálj meg minél jobban takarékoskodni a lőszerrel, használj a csendes fegyvereket és a pisztolyt.

MENTÉSI PONTOK

A különböző szinteken mentési pontokra bukkansz, ekkor mobilod csengeni kezd és megjelenik egy „Save” ikon a képernyő alján. Gördülj a telefonodhoz az **[C]** vagy az **[B]** gomb segítségével, a **[A]** gombbal pedig ments minden lehetséges ponton – ki tudja, mi vár rád a következő sarkon!

Rendben, akkor készen is állunk a startra. Ha x-edik alkalommal is meghalsz egy adott ponton, menj a segédlet végére, ott további segítséget (térképeket) találsz.



KULCS A TÉRKÉPEKHEZ

△ Felvehető cucc

★ Megoldandó rejtvény, vagy kinyitandó ajtó

1. LEMEZ

[1.1] Hana – üdvözlöd Glast és menj fel a helikopter-leszállóhelyre. Kövesd körbe a járdát, útközben csendben öld meg az öröket, amíg egy kis épülethez nem érsz. Kukkant be az ablakon, s egy kart látsz. Lődd szét az üveget, mássz be, húzd meg a kart, szedd fel a mögötted található biztosítékot és menj ki innen. Mássz az épület tetejére és fordítsd el a szelepet. Mássz le a túloldalon, szedd fel a kapukulcsot (Gate Key) és menj tovább.



[1.2] Haladj tovább körbe a járdán, jegyezd meg magadnak a (még nem működő) liftet baloldalt. Gyűjtsd be a vörös kártyát (Red Key Card) és menj be az öltözőbe (a 67-es szekrényhez egy kulcs is kell). Nézd kicsit a videó-bejátszást, aztán menj ki a bal oldali ajtón, s mielőtt kimész, jegyezd meg a bal kéz felőli csukott csapóajtót.

[1.3] A járdán továbbhaladva, az elektromos hálózatról rátalálsz első nagy ellenfeledre. Szedd elő a nagy puskákat és alkalmazd kitérő taktikát. Ha ezzel megvagy, menj tovább, amíg egy ládákkal

1. LEMEZ FOLYTATÁSA...

► teli szobát nem találsz. A földről szedd fel az öltözőkulcsot, s menj vissza a 67-es szekrényhez. Innentől fogva Woo-stílusban küzdhetsz. Fuss vissza abba a szobába, ahol a kulcsot találd és indulj lefelé a lejtőn, kihasználva a frissen szerzett kétkaros képességeidet.

[1.4] Menj balra, és keresd meg a biztosítékszekerényt (Fuse Box). Helyezd be a biztosítékot, amelyet korábban begyűjtöttél, most ez fogja áramhoz juttatni a liftet. Indulj el visszafelé. Útközben rátalálsz az első rejtvényre. Az áramhálózatba áramot vezettek. Figyeld meg a mintát, amelyet az áram követ és a megfelelő pillanatban fuss el a kockák mellett. Ha ezzel megvagy, menj lejjebb egy emeletet a lifttel.

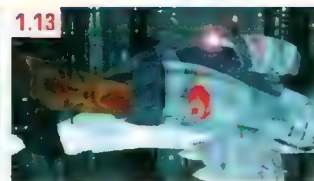
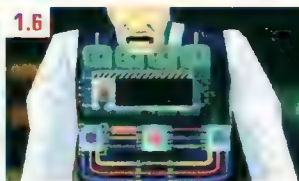
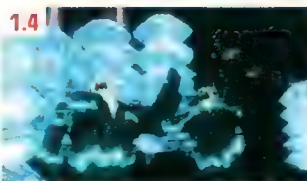
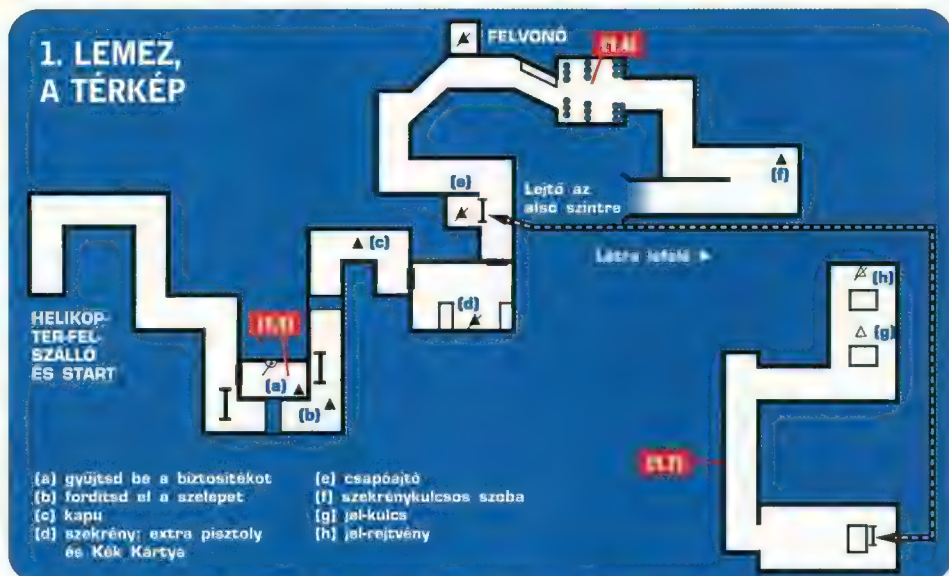
[1.5] Lépj ki a liftből és vedd el vezetékvágót a bal kéz felőli faltól. Haladj tovább, menet közben jegyezd meg a villogó neonfények sorrendjét, aztán egy ajtóhoz érsz. Ezt a kék kártyával nyithatod ki. Szedd le az első két fickót, majd óvatosan továbbhaladva a harmadikat is. Vigyázz azonban, hogy te találj el Jint, az élő bombát. Az általuk elejtett municiót és egybeket hagyd későbbre.

[1.6] Itt az ideje, hogy próbára tedd bomba-hatástalánító képességeidet. A neonfényeket használva segítségül válaszd ki a drótvágókat és a megfelelő drótokat elcsippentve manőverez a bombával. A siránkozó Jin tovább növeli a feszültséget, de bőven van idő, nem kell betojni. Arra az esetre, ha nem ismernéd fel a megfelelő sorrendet, íme: narancssárga gomb – a piros és sárga drótok elvágása, lila gomb – a vörös és kék drótok elvágása, zöld gomb – a kék és sárga vezeték elvágása. Na, mit voltál olyan ideges?

[1.7] A főnök megbuherálta a felvonót. Először menj vissza a bombás szobába, és szedd fel a cuccokat. Menj a vészkijáratához (vörös ajtó), és a C4 segítségével robbantsd ki – testi épséged érdekében nem árt, ha kicsit hátralepsz. Fuss vissza az öltözőnél található kinyitott csapóajtóhoz, és menj le a létrán. Lopózz ki, és purcantsd ki a két katonát a peremen. Figyeld meg a méretes kínai szimbólumokat feletted, néhány pillanat múlva hasznukat veszed, még mielőtt visszamennél az épületbe.

[1.8] Rátalálsz az első főnök-fazonra, aki korábban meglógott. A számítógépes panelek dobozait fedezéskül használva kerülöd el a főgonosz géppuska-tüzét, és kiugorva löv, akkor, amikor ő éppen újratölt. Támadásaid legyenek rövidke, és ha elég türelmesnek bizonyulsz, hamar megszabadulhatsz tőle. Amikor legyőzted, gyűjtsd be a jeles kulcsot (Sign Key), ennek segítségével férsz hozzá a falon lévő rejtvényhez. A kint látott kínai jelekhez hasonlóan rendezd el a rejtvény szimbólumait, amikor pedig rendben van egy-egy karakter, nyomd meg felette a ⊗-gombot. Most menj vissza a csapóajtónál található létrához, ahol bejöttél ide.

[1.9] Glas kíváncsi lesz és Hana keresésére indul. Kerüld ki a légpárnás jármű puskatüzét és mássz fel a



képernyő hátulján lévő létrán. Itt már Hanával is jártál. Menj a kis épülethez, amelybe bekukkantott az elején és mássz fel félig (de csak félig!) a létrán. Időzítsd a továbbhaladást felfelé a légpárnás járműből érkező puskatűzhöz, majd menj ki a tetőn és a másik oldalon mássz le a létrán.

[1.10] Van egy cső a földön a törmeléknel. Vedd fel és használd a jobb kéz felőli bojlerrel együtt. Ha ezzel megvagy, lépj vissza egyet és löv bele a bojlerbe, amikor a célkereszt megjelenik. Vigyázz, nehogy a robbanás miatt megsebesülj te is. Aztán menj a lyukhoz és nézz körül.

[1.11] Hanának menekülnie kell. Fuss gyorsan a képernyő közepére, kapd fel a kést a padlóról és öld meg az őrt. Lopózz ki a szobából, és csendben öld meg az őrt. Vedd el a fegyverét és likvidáld a kinti két járőrt is. Menj vissza a csapóajtóhoz és mássz fel a létrára.



[1.12] Glas most egy forró csövekből álló rejtvennyel találja szembe magát. Jegyezd meg a mintát, amikor már lehűlték a csövek. Először is fuss a képernyő közepére és fordítsd el a szelepet. Aztán menj vissza és kövesd csöveket fel, a képernyő tetejére. Az időzítés itt is fontos, figyeld meg azokat a pontokat, ahol nyugodtan tudsz pihenni. Ja, és ne fáj meg.

[1.13] A légpárnás jármű legyőzése érdekében lödd le a zászlókat, amelyek a szárítókötélen lógnak. Ezt úgy csinálhatod meg, ha a képernyő sarkain állsz (épp a zászlók előtt), és odébb szökkenve kerülöd el a puskatüzet. A gép épp a szemvonaladba repül majd, s felvillan a zöld célikon. Lödd le a két zászlót, és a gép lerobban.

[1.14] A bombaszobában találod magad. Menj ki az ajtón és készülj fel a küzdelemre. Mielőtt bemennél az ajtón, amelyet Hana felrobbantott, a sarkon túl nyírd ki az őrköt és szerezd meg a jobb fegyvereiket. Eztán menj át a lángoló ajtón, s szerelkezz fel a nagy összecsapásra. Ha kész vagy a rosszfiúkkal, menj a csapóajtóhoz és ereszkedj le a létrán, ahol Hanával van randevúd.

[1.15] Még egy főnök, de ez sem jelenthet gondot. Ha elbújsz a bal oldalon, elkerülheted a puskatüzét, ha pedig feltűnik a célkereszt, lelőheted a pilótát. Amint legyőzted a főnököt, Glas szerepében bújsz. Fuss, amíg el nem éred a peremet és mássz fel a várakozó járműre. Szép munka volt, az első lemeznek ezzel vége is. Ha nagyon dühít az idő előtt megjelenő Game Over felirat, nézd meg az útmutató végén található cheat-eket..

2. LEMEZ

[2.1] Hana – OK, nyugi. Kerüld el a zombikat és keress még több fegyvert.

[2.2] Deke – Kövesd tovább Glast és menj be a bal kéz felőli bódéba, ahol egy kis bunyó vár rád.

[2.3] Glas – Jól időzítve fuss át a lágoló járdán.

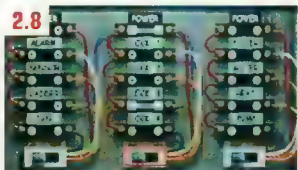
[2.4] Hana – Menj tovább és válaszd a bal oldali elágazást. Őld meg a zombikat és vidd el a Po Mon kulcsot, amelyik kinyitja az ajtót ahhoz a bódéhoz, amelyet a járat mentén láttál, mielőtt még balra kanyarodtál volna. Menj be a bódéba és traccsolj egyet az idős hölgygel. Osonj ki a hátsó ajtón és öld meg a két őrt, majd kövesd a járatot jobbra.

[2.5] Légy elővigyázatos; öld meg a három őrt és folytasd utadat a járda végéig, ahol rabságba esel. Maradj nyugton. Vajon mit is tehetnél, hogy eltereld az őrk figyelmét?

[2.6] Deke – Óvatosan lopózz át a nagy helyiségen, öld meg mindenkit, szedj fel mindent, és mentsd el a játékkállást útközben. Ezután menj fel a rámpán és gyilkolássz tovább. A bal kéz felőli vasúti peron végén egy nyitott ajtajú kocsi van.

[2.7] A vasúti kocsiban egy trükkös főnököt kell kezelébe vened. Ahhoz, hogy legyőzd, be kell bújni az irattartó szekrény mögé, és akkor kell előbújni tüzelned, amikor a főnök-fazon épp újratölt. Vigyázz, hogy ne akkor lőj rá, amikor lebukik, mert fedezékül robbanóanyag dobozokat használ.

[2.8] Újra a peronon vagy és most a kocsival szemben lévő létrára kell felkapaszkodnod. Ezt úgy teheted meg, ha kinyitod a biztosítékszekrényt és lekapcsolod az összes kapcsolót, alulról kezdve. Tedd az elektromos biztosítékot a középső sorba és a második biztosítékot a 3. zár részébe, majd kapcsold fel az áramot, s használhatod a létrát. Ekkor tedd az elektromos biztosítékot az első sorba, a



másikat pedig a létra részébe. Kapcsold fel, működnie kell. Bingo!

[2.9] Mássz fel a létrán a koszorúgerendához. Menj a képernyő jobb szélére, vadászd le az utadba kerülő lényeket, de vacakolj túl sokat.

[2.10] Mindenhol örök és zombik vannak, így nagyon óvatosnak kell lenned. Menj át az idős hölgy konyháján és menj tovább ezen az úton, amíg rá nem lész a Xi Mon kulcsra. Ezután indulj vissza arra, ahonnan jöttél, a konyhó után pedig fordulj balra. Menj el a vonat mellett, s lágoló konyhókat találsz, ahol használhatod a Xi Mon kulcsot és megszerezheted a vasúti kulcsot (Train Key). Ezután menj vissza a vonathoz, majd haladj tovább.

[2.11] A vonaton nézd meg a bal oldali memót és jegyezd meg a kódot, amelyet a jobb felső sarkába írtak. Ezután menj oda a bal oldali panelhez és üsd be a kódot a bal felső sarokban kezdve. A kód 4N2B42CC8000, ez elindítja a vonatot.

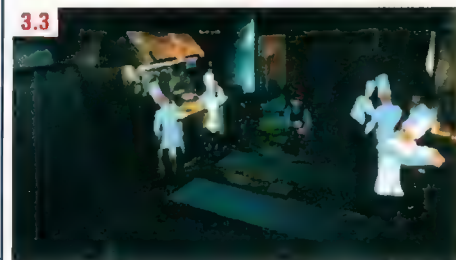
[2.12] Deke – Fuss!



3. LEMEZ

[3.1] Glas – Vidd el az olajat, aztán a vázával vond magadra az őrk figyelmét. Mozogj gyorsan! Öntsd az olajat középen a vaslemezre (ne a lefolyóba), aztán menj a bal felső sarokba és várd az őrt. Feléd indul, majd elcsúszik, így elmene-külhetsz.

[3.2] Deke – Menj át az üvegtetőn, de csak a sértetlen táblaüvegekre lépj. A spot-lámpák mutatják az utat.



[3.3] Ha kijöttél az olajos szobából, menj a folyosó végére és kukkants be a konyhába. Várj egy kicsit és nézd, hogy mikor fordulnak meg az ellenlábasok, így őket elkerülve átbukfencezhetsz a padlón. A helyiség szélén egy locsoló kapcsolót látsz. Húzd meg, és készülj fel az ütközetre.

[3.4] A konyhából kifele jövet jegyezd meg az ajtó helyzetét, bár pillanatnyilag nem sok hasznukat veszed. Menj el a kémlelőlyukas ajtó mellett, és a fő ajtón engedd be Hanát a fogadószobába.

[3.5] Vidd Hanát abba a szobába, amely a kémlelőlyukkal szemben van, és cseréljétek ruhát (az örök nem lőnek rád, ha a kék rucit hordod és nincs a kezében fegyver). Menj át a kémlelőlyukas ajtón, a folyosón pedig fordulj balra. A második vörös ajtónál Deke-vel találkozol.



[3.6] Deke – Figyeld a táncoló lányt a tévében és jegyezd meg, hogyan táncolt a hiba után – erre mindjárt szükség lesz. Menj a lépcsővel szemben lévő szobához, ahol Hana bejön, és vedd fel az érmét a kis asztalról. Menj vissza a folyosóra, lépj be az első vörös ajtón, itt találod a Táncoló Bábu Rejtvényét (Dancing Puppet Puzzle).

[3.7] Az érme segítségével kezd el, majd a megfelelő ikonok kijelölésével fejsd meg a

3. LEMEZ FOLYTATÁSA...

► rejtvényt. Ha esetleg nem lenne tiszta a kép, íme a sorrend: alsó jobb, középső bal, felső jobb, középső jobb, alsó bal.

[3.8] Menj ki az előtött lévő ajtón, öld meg az őrköt és vedd magadhoz a lift kulcsát az egyszárnyas ajtajú kis szekrényes szobából. Kövesd a helyiség melletti folyosót, gyilkold le az itteni őrköt is, majd használd a liftet. Amikor leértél és kiléptél a liftből, vedd el a villáskulcsot a szemben lévő szobából, és a lépcsőn menj le a bojlerszobába.

[3.9] Ha már a bojlerszobában vagy, a kulcs segítségével zárd el a gőzt (ha lehet, ne nagyon égesd meg magad), és vedd el a Madam szobájának kulcsát. Menj fel újra csak a lifttel, és a kulccsal nyisd ki a mintás ajtókat. Ó, szegény Deke!

[3.10] Glas – Menj fel a lépcsőn a kénlelős ajtón át és indulj jobbra. Menj végig a folyosón, megszerzed a nappali kulcsát (Lounge Key), amelyel a lila ajtót nyithatod ki. Menj be a bal kéz felőli ajtón és készülj fel a verekedésre egy újabb főnökkel.

[3.11] A vörös jel a padlón arra utal, hogy hová fog lőni a főnök,



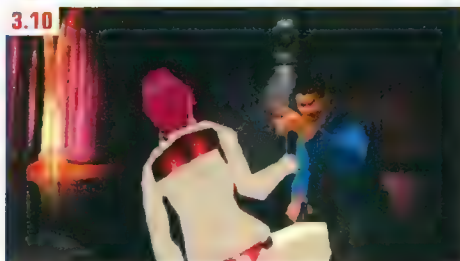
3. LEMEZ, E TÉRKÉP



így lehetőleg ne kerülj a lövés útjába. Akkor lödd le a főnököt (a géppuskával), amikor az ágy egyik oldalán újratölti a fegyverét. Ne lödd le az ijedt nőt és a függőnyt.

[3.12] Hana – Menj a melletted lévő szobába és kapd fel a fehér vázát. Ekkor menj a lépcsővel szembeni szoba felé, ahol felveheted a nappali kulcsát, aztán menj ki a szobából, be a nappaliba. Ha ott vagy, menj a hátsó ajtóhoz és kövesd a folyosót, amíg egy szökőkúthoz nem érsz. Itt virágot kell szedned, majd vissza kell térned a nappaliba, ahol felveszed az irodakulcsot és bemész a bal kéz felőli irodába.

[3.13] Menj fel a lifttel, majd menj be az ajtón, amely Madam Chen szobájával szemben van. Itt vedd fel a fekete vázát. Menj át Madam Chen szobáján, és fejsd meg a virágos rejtvényt. Itt a fehér vázát a friss virágokkal helyezd az ajtóhoz arra az oldalára, ahol az egészséges fa van. A másik



talapzatra a rothadt fa képe előtt a fekete váza kerüljön a foszladozó virágokkal. Kissé nehézkes a dolog, de végül az ajtók minden nehézség nélkül kinyílnak.

[3.14] Kicsit örült dolgok jönnek be a képbe. Menj vissza a konyhába, aztán a raktárban válts ruhát. A démoni lotyótól vedd el a húsos szekrény kulcsát, és menj ki a konyhába a szekrényhez. Kövesd a zümmögő hangot az ajtóhoz, itt Madam Chennel futsz össze. Ahhoz azonban, hogy őt legyőzhess, először a démoni nőstényeket kell megölnöd. Nehány papírfigurákat ejt majd le, amelyeket érdemes felvenned. A papír Madam Chenek segítségével újra hús-vér élőlényt csinálhatunk a hölgyből, s kis ideig már lőheted is. Addig ismételd a kúrát, amíg a vén némbor el nem tűnik. Gyerünk tovább, a negyedik lemezre...

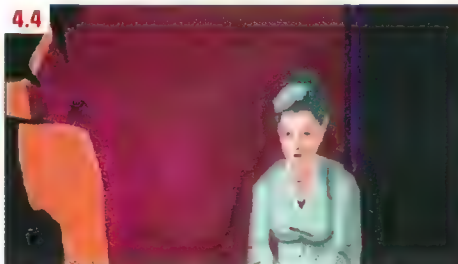


4. LEMEZ

[4.1] Először is mentsd el a játékállást, aztán nézd a felmerülő és alábukó kövek által kirajzolt mintát. Aztán a bal felső sarokban kezdve óvatosan, de nem túl gyorsan fuss körbe rajtuk, ahogy felemelkednek. Mindegyik kő végén állj meg egy kicsit, és csak a megfelelő pillanatban szökkenj tovább egészen az utolsó kőig. A következő műsorszám egy kis sprint a három bodegához.

[4.2] Menj a kunyhóktól balra és nézd meg, ahogy a villámsapás meggyújtja a tüzet. Ezzel elégetheted az összes felszedett papírcuccot (muníció, fegyverek) és aztán hasznukat veheted a játékban. Ha már itt vagy, menj egy kicsit tovább és jegyezd meg a kút és a meggyújtatlan lámpa pozícióját. Még odébb a térkép-rejtvény található, amelynek később veszed majd hasznát. Most menj vissza a három bódé mellett és indulj el a jobb kéz felőli járaton (jegyezd meg: van egy másik meggyújtatlan lámpa is a jobb kéz felőli kunyhónál, a nagy kőajtóban pedig három lámpa is van balra, a sarokban). Ha átméntél a roskadozó hídon, fordulj jobbra és kövesd a járatot.

[4.3] Itt sok démonnal találkozol szembe magad, akik el akarják lopni a lelkedet. Őld őket halomra, amíg csak az egyik nem ad egy papírkaput. Vidd vissza ezt a tűzhöz és égesd el. Most fuss vissza oda, ahol megszerezted, menj át a most már lángban álló kapun és beszéljess el Madam Chenel, akitől egy babát kapsz. Ezt vidd a gyermekotthonba, amelyet jobbra találsz, ha átmész a roskadozó hídon (fontos: a híd előtt is van egy lámpás), és add oda a kislánynak. Furcsa egy lépés...



[4.4] Ahhoz, hogy meg tudd oldani a bölcsődés rejtvényt, először meg kell nézned a bal oldali falon látható írományt és érdemes feljegyezned azt. Ezután menj a jobb kéz felőli óramű-szélhez és a kislány által elmondottakat ötvözve az előbb olvasottakkal, üsd be a kódot a billentyűzeten. Minden helyes megoldás után kérdezd újra a kislányt, aki felfedi a rejtvény további részeit. Ez egy kissé unalmas, ezért íme a sorrend: Üss be (a ⊗-gomb segítségével) IIII-t, majd I-t az 5 alatt; majd II-t, aztán IIII-t a 18 alatt; aztán I-t és IIII-t a 35 alatt; végül üsd be az IIII-t, majd egyszer fordítsd körbe teljesen a számlapot, és üsd be az IIII-t, az III-t és az II-t a 88 alatt. Ha minden klappol, már birtokodban is van a kőpergamen (Stone Scroll)!

[4.5] Vidd vissza a pergament Madam Chen-hez, aki egy faágat ad neked. Gyűjtsd meg ezt a tűzben és segítségével gyűjtsd meg a három lámpát. Ekkor meg-

nyílik a nagy kőkapu, ahol birtokba veheted a kőfa felét és a papírkaput. Vidd a kulcsot a tűzhöz és égesd el. A bal kéz felőli vityillóból vedd el a használható kapukulcsot, menj vissza a bölcsőde mellett és a szemben lévő kapuban használd a kulcsot.

[4.6] Glas – És te még azt gondoltad, már halott ember! Kövesd a kísérteties Deke-et a folyosón egészen a keresztelkedésig, ahol egy kék sárkány van előtted. Ennek a résznek az egyik fő elemét jelentik a sárkányok. Mindösszesen hattal találkozol, és mindegyiknek a tulajdonságait fel kell jegyezned (beszélgethetsz velük, vagy a tűz is a segítségére lehet) és az alapzatuk szimbólumára is emlékezned kell. Menj vissza a kék sárkányos keresztelkedéshez, fordulj balra, menj át a véres ajtón és kövesd a folyosót, amíg csak meg nem kapod a holdkulcsot (Moon Key). Több tűz is van a környéken, amelynek segítségével elégetheted a papírmuníciót.

[4.7] Menj vissza a kék sárkányhoz és kövesd a járatot a holdajtóig. Kövesd a járatot, útközben öl meg mindent, ami az utadba kerül és jegyezd meg a sárkányok nevét és szimbólumát. A napkulcsot is felveheted, amelyet a szomszédos napajtóban vethetsz be. Amikor már megmászad az összes indát és találkoztál mindegyik sárkánnyal, menj az utolsó szobába.

[4.8] Ha leereszkedsz ebbe a szobába, az indák mellett a falon egy tükröt látsz majd. Jegyezd



► meg a szimbólumok sorrendjét (Hegy, Menynyország, Víz, Víz, Föld, Víz, Tűz, Mennynyország, Föld). Ezután menj előre, keresztül a kövel fedett ajtón. Várj! Előbb össze kell szedned az összes tudásodat a sárkányokkal kapcsolatban, hogy a megfelelő minta szerint menj át. A pokoli térképet is használhatod, hogy megtudd, merre kell menned. Ha biztonságban átértél, vedd fel a kőkartot és menj vissza a kék sárkányhoz.

[4.9] Zúzd le a két sárkányt a karddal és kövesd démoni Deke-et, majd egy kis verekedés vár rád. Jegyzed meg a sorrendet, amelyeket Deke használ, amikor átmossa a követ, majd állj rá ezekre ennek megfelelően. A képernyő hátulján jelenik meg, és ekkor kell eltáloznod a legjobb fegyvereddel. Ha legyőztél, vidd el a köszemet.

[4.10] Hana – Kövesd a járatot a trónszobába, ahol a második fickó egy kurbli, meg a kőfa másik felét adja neked. Térj vissza a kúthoz (a tűznél) és a kurbli segítségével szedd ki a kőszemet a kosárból. Most a kút melletti ösvényen továbbmehetsz a térképes rejtvényhez.

[4.11] Glas – Próbálj meg annyi pusztítást végezni, amennyit csak lehet, még mielőtt foqszágba esnél.

[4.12] Ez pofonegyszerű. Jelöld meg a szimbólumo-



kat a térkép alatt, és jelöld meg a térképen azokat a helyeket, ahol megtaláltad őket. Ha esetleg nem emlékeznél arra, hogy hol találtad meg őket: köpergamen – óramű-széf, köszem – kút, a kőfa bal oldali fele – kőkapu, a kőfa jobb oldali fele – fákllyák.

5.1



15.11 Égesd el a papírból készült cuccokat a kemencében, aztán nézd meg a felette lévő jeleket. Ezek megfelelnek a szobában körbe-körbe található szimbólumoknak, s rájuk kell tenned a megfelelő tárgyakat. A közszer a bal kéz felőli szimbólumhoz illik és a falon, a kemencétől bal oldalra található. A középső szimbólum a kőfa, ez bal oldalt a padlón van. A jobb kéz felőli jel a köperaamen, ez a padlón jobbra van.

Még a szép új térképek birtokában sem mennek a dolgok? Üsd be ezeket a kódokat a Credits képernyőn, és máris megkönnyebbülhetsz...

Mester mód: ↓, ↓, ↓, ⊕, ↓, ↓, ↓, ⊕, ←, →
 Összes fegyver: ⊕, ⊕, ↑, ↓, ⊕, ⊕, ⊕, ⊕, ⊕, ↑, ⊕
 Végtelen egészég: ⊕, ⊕, ←, ↓, ⊕, ⊕, ⊕, ⊕, ←, ⊕
 Végtelen munició: ⊕, ⊕, ←, ↓, ⊕, ⊕
 Rejtvények azonnali megoldása: ⊕, ⊕, ←, ↓, ⊕, ⊕,
 ⊕, ←, ←, ⊕, ↑
 Egylovases gyilkolas puskával: ⊕, ⊕, ←, ↓, ⊕, ⊕,
 ⊕, ⊕, ←, ⊕
 Egylovases gyilkolas masodlagos fegyverrel: ⊕, ⊕,
 ⊕, ↓, ⊕, ⊕, ⊕, ⊕, ⊕, ←, ⊕
 Gyorstuzelés: ⊕, ⊕, ⊕, ⊕, ⊕, ⊕, ⊕, ⊕, ←

SZIGORÚAN TITKOS

• HÍVATALOS ÉS TITKOS ÚTMUTATÓK

STAR WARS: JEDI POWER BATTLES ÉS A NAGYSEGGŰEK HARCA. A WWF SMACK DOWN!

• PLUSZ TIPP EK ÉS TANÁCSOK

**HOGYAN MARADJUNK FEJJELEK FÉLÉ AZ N-GEN RACING-
BEN, HOGYAN NE ÜSSÜNK LUFTOT AZ EVERYBODY'S GOLF
2-BEN, HOGYAN KERÜLJÜK EL A TENGERRIBETEGSÉGET A
ROLLCAGE: STAGE II-BEN ÉS MÉG SOK MINDEN MÁS!**

HA TOVÁBBI SEGÍTSÉGRE VAN SZÜKSÉGED A LEGÚJABB JÁTÉKOKKAL KAPCSOLATBAN, NÉZD MEG A LEGFRISSEBB PS TIPP MAGAZINT, AMELY MÁR A BOLTOKBAN VAN!



ELŐFIZETÉS

ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS

Egyéves előfizetés
esetén, teljes verziós
játékot küldünk aján-
dékba.

AKÁR

33%-KAL KEVESEBB

FIZESS elő a PlayStation Magazinra és
a legfrissebb hírek, újdonságok hozzád jut-
nak el legelőször. Ráadásként, egyéves elő-
fizetés esetén, megajándékozunk egy teljes
verziós játékprogrammal.

TELEFON: 467-67-20

FAX: 457-11-23

E-MAIL: PSM@CMK.HU

POSTA: MELLÉKELT KUPONNAL

Az újságot előfizetőinknek díjmentesen postázzuk

Előfizetőinknek ajánlott!
Régi és új előfizetőink
újságot mostantól
küldeményként
kapják.

A PSM ELŐFIZETÉSI DÍJA

Egy évre

15 990 Ft (1 szám 1 333 Ft)

Fél évre

8 990 Ft (1 szám 1 498 Ft)

Tenchu 2: Birth Of The Assassin

TISZTELIK ÖKET, MERT JÓ HARCOSOK, FÉLNEK TŐLÜK, MERT RAVASZAK, GYÚNYOLÓDNAK VELÜK, MERT FURCSÁN ÖLTÖZKÖDNEK. IGEN, ŐK AZOK, A PIZSAMÁS ORVGYILKOSOK...



A bujkálás az, amelyben a nindzsák a legjobbak, de a seregnyi ör is jól végzi a dolgát. Ayame bölcsen körülnéz a parton, mielőtt bármit is tenne

A neve után álló szám alapján azt hihetnénk, hogy a *Tenchu2* is csak egy újabb potyautas a *Metal Gear* lopakodós kocsján. Valóban igaz, az eredeti *Tenchu* már akkor megszírozta a vagon kerekeit, és rözsével álcázta azokat, amikor még senki nem volt tisztában azzal, hogy a lopakodás milyen kulcsszó lesz a játékok világában.

Azoknak, akik nem vették volna észre, miközben kúsztak-másztak az első változatban: a *Tenchu* a japán szuperképekről,

„Az Azumák is gyilkosok, hiszen valóban embert ölnek, de csak a rosszakat, akik igazán rászolgálnak”

a nindzsákról szól, ezen belül pedig az Azuma nindzsa-klánról. A hollywoodi „feketeruhás gonosz” sztereotípiákkal ellentétben ezek a harcosok tisztelik a törvényt, kedvesek a kisgyerekekkel és banditák, valamint tolvajok hasán edzik a kardjukat. Az Azumák is gyilkosok, hiszen valóban embert ölnek, de csak a rosszakat, akik igazán rászolgálnak. Emellett olyan csendben végzik a dolgukat,

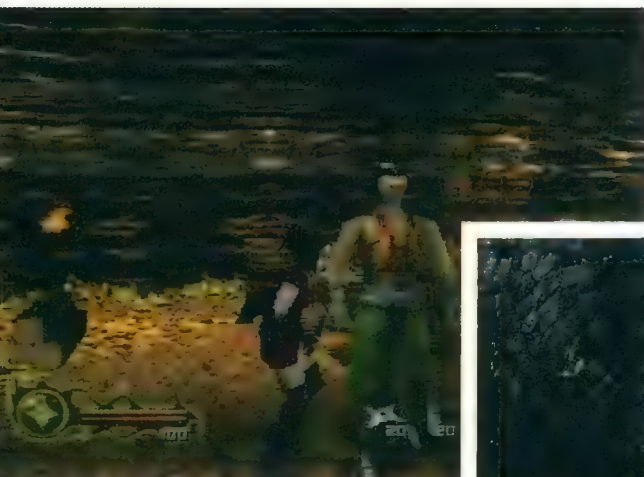
hogy még a szomszéd pitbull sem ébresztenék fel.

Nehéz megjósolni, hogy a *Tenchu 2* rivalizálhat-e majd *Metal Gear* népszerűségével, mert az új játék sokkal kifinomultabb lopakodás-élményt nyújt. Míg *Solid Snake* a lövöldözés robbantás és hangzavarkeltés koronázatlan királya, addig a *Tenchu* nindzsái az árnyékban egy elfojtott sikoly után mélyetik bele fegyverüket az áldozatba. Nehéz észrevétlenül maradni a nyitott, szabadtéri szinteken, hogy nincs orvlövész-fegyverű, amellyel lelőhetnénk az őröket. Az idő nagy részében disznók körül ólálkodunk, kiszáradt földön medrekben kúszunk végig, nagyobb kövek mögött bújunk meg, így próbáljuk kideríteni, hol vannak az őrk. Ha már kiszűrtük, ki hol van, ki kell dolgoznunk egy stratégiát arra, hogy miként ölhetjük meg egyesével a gonoszokat. A *Tenchu 2* erősségekéntelenül a 3D szintekben rejlik. Zsákmányunk a szabadon áll, s nem fedik sem fák, sem lak? Nincs más teendő, fel kell mászni egy horoggal egy közepes tetőre, át egy toronyra, onnan egy faágra, amely a csuklyás figura feje felé lóg. Innen már nem túl bonyolult mögéugrani a torkát szép csendesen, de annál borzalmasabb nindzsa. Hét ilyenféle gyilkossági módszert élvezhetünk – és élvezni is fogjuk őket, mert a rajtaütés pessége nélkül a nindzsa képtelen szembeszállni az útjába kerülő testes rablókkal és jól felszerelt szamurájokkal.

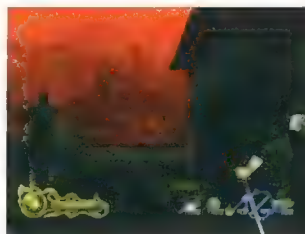


Gyakran az is külön feladat, hogy kiválasszuk, melyik dögös nindzsa fegyvert akarjuk használni. Fejbebúrjuk shurikennel, vagy inkább nyilat b

Tenchu 2: Birth Of The Assassins



Akárcsak az eredetiben, a horog segítségével olyan helyekre is eljuthatunk, amelyekre más gyilkosok még gondolni sem mernek. Ilyenek a háztetők, vagy a magas faágak.



Hét gyilkossági módot élvezhetünk – és élvezni fogjuk őket...

Mint egy új változattól várható, a *Tenchu 2* inkább az eredeti (PSM 7/10) továbbfejlesztett változata, mint egy radikálisan új játék. Akár Ayame vagy Imaru szerepébe bújunk, úszunk, tárgyakat lophatunk el, még a holttesteket is odébb mozgathatjuk. A lopakodó gomb segítségével leguggolhatunk, bujkálhatunk, vagy háttal a falnak dőlve lopakodhatunk. A több mint 20 eszköz – fűvécso, robogó nyílvevő, nádszál, amellyel a víz alól is levegőt vehetünk, stb. – lehetővé teszi, hogy minden küldetés egy külön menü legyen.

Nos, amit eddig láttunk a *Tenchu 2* lenyűgöző kidolgozott grafikából és remekbe szabott cselekményéből, az arra enged következtetni, hogy minden játékos

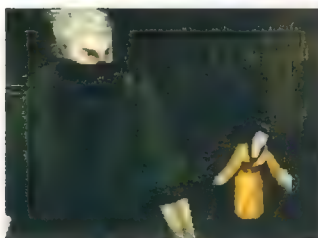


polcán megleszi a helye a játéknak. Az egyetlen gikszer az, hogy a kamera néha túlzásba viszi a lopakodást; olyannyira, hogy nem is mutatja, mi történik éppen. Amikor ki kell bújunk rejtékhelyünkről, mert ráléptünk egy gallyra, s közeledik egy lándzsa éle, a képernyőn épp csak a fejünk bújja látszik. Vész esetén pedig a kezelőszervek sem sokat segítenek, mert nincs fordulj-és-támadj gomb. Ha ezeket a bibiket kiküszöbölik, a *Tenchu 2* fényes jövőt ígér az Azuma klán számára. ■

Pete Wilton



A puskapor használatát a samurájok szentségtörésnek tartották, de ez nem akadályozza meg őket abban, hogy felrobbanjának miatta. Minden tudásodat latba kell vetned, ha le akarod győzni a túlerőben lévő ellenséget. A nindzsabombák nagyot szólnak!



AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A KATONÁK HASBA AKARNAK SZÚRNI MINKET



Néha a bujkálás nem vezet eredményre, és szemtől szembe kell megvívunk az ellenséggel – ez nem veszélytelen vállalkozás, főleg ha egy jól felszerelt samurájcsapattal állunk szemben. Ilyenkor a megfelelő távolságban kell tartanunk magunktól az ellenfelet, majd egy több vágásból álló kombót kell kezdenünk. Így elkerülhetjük, hogy pizsamás metéltként végezzük.



+ PONTOK

- Kitűnő bújdoszkázás
- Sok nindzsa-ketyere
- Nagy és kidolgozott 3D színek

- PONTOK

- Rakoncátlankodó kamera
- Macerás kezelőszervek
- Nehéz elsajátítani

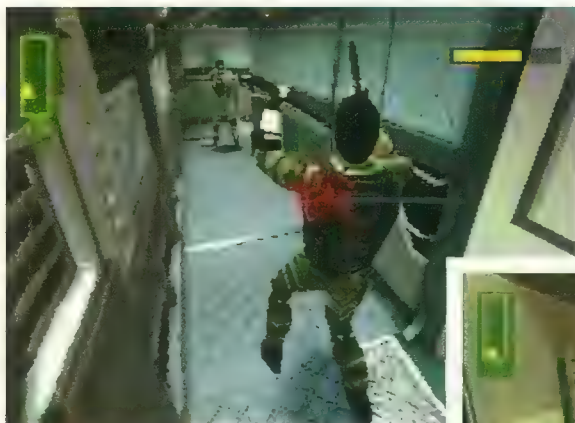
! MIELŐTT MEGVENNÉD

A *Tenchu 2* elsajátítása nem éppen könnyű. Ha azonban van türelmed vele maradni, egyre inkább úgy fogod majd az egyed, mint az igazi nindzsaké. Ahogy tovább játszod, azon kapod majd magad, hogy már akkor is a heverő mögé bújva kúszol ki a konyhába, ha csak egy Túró Rudit akarsz enni.

Chase The Express

ELSZÁNT EURO-TERRORISTÁK KAPARINTOTTÁK KÉZBE A VONATOT

– NEKED CSAK ANNYI A DOLGOD, HOGY EGY KICSIT ELBESZÉLGESS VELÜK...



Minden lövésre figyelj oda – a rosszfiúk ugyanis céloznak. Szerencsére legtöbbjük löszert vagy elsősegély-csomagot is elhullajt, miután lekaptad, úgyhogy nem kell izgulnod



AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

AZ IZGALMAS TŰZPÁRBAJOK



Jack Morton, a *Chase The Express* amerikai hőse sokkal gimnasztikusabb karakter, mint Leon, Jill, vagy Chris Redfield valaha is voltak. Levetheti magát a földre, hogy kisebb támadási felületet nyújtson, elgurulhat, hogy fedezéket keressen, vagy gyorsan visszavonuljon, mikor a helyzet kezd forrósodni. Ennek segítségével a tűzpárbajok sokkal taktikusabbá váltak, és beleszóphetünk néhány remekül kivitelezett tűzharcba.

A legelső, ami feltűnik a fura elnevezésű *Chase The Express*-ben (*Vonathajtsza*), az az, hogy már szinte fájdalmasan hasonlít a *Resident Evil* játékokra. A Sugar And Rockets fejlesztőgárda tagjai fogták a *Resi* képletet, és alkalmazták a játék mechanizmusának legutolsó darabkájára is, ideértve a karakter mozgását és a kamera viselkedését is. Még a véres helyszín is igencsak *Resident Evil*-hangulatot áraszt...

„Dehát ez nem is rossz!” – kiálthatná a lelkes *Resi*-rajongó; és ami meglepő, hogy még igaza is volna. Az ötlet nyilvánvalóan az volt, hogy „jó helyről lopni nem szegyen”, emellett a történet is gyökeresen különbözik az östől. Terroristák szálltak meg egy NATO-vonatot, amelyen többek között a francia nagykövet utazott családjával, és a te feladatod, hogy a nap hősevé válj (nem holtan, hanem megmentve mindenkit...).

Nos, lehet, hogy a vonat nem tűnik elég tágas környezetnek egy kalandjátékhoz; ez azonban nem közönséges vonat – arra készült, hogy menekültek százait szállítsa a háborús zónákból a biztonságos területekre. Hatalmas és összetett helyszín, rakás kódzáras ajtóval, elektromos zárrakkal, interaktív környezettel, tehát a fejtörők terén most sem kapsz pihenőt.

Mint a legtöbb hasonló játék esetében, a harc itt is alapvető fontosságú. A *Chase* egy kicsit több taktikázást igényel, mint a szokásos

3D lövöldözősdik, emellett gimnasztikai képességeket, mint földre hanyatlás, elugrás, vagy a vállon átlépés. Ez sajnos nem mindig működik olyan jól a vonat nyújtotta keskeny térben, de még nem

„Terroristák szálltak meg egy NATO-vonatot, és a te feladatod, hogy a nap hősevé válj – lehetőleg nem holtan...”

láttuk az egész játékot. A játék tartalmaz még egy célzórendszert, amelyik jelez, ha ellenség rejtőz a tóteredben, így nem kell attól félned, hogy elpazarolod a lövés

A *Chase* ígéretesnek tűnik, találtunk egypár bosszantó tulajdonságot, amiket a megjelenésre remélhetőleg kijavítanak. Kezdetnek például a játék a zombik és egyéb szörnyesültek hiánya ellenére tisztá *Resident Evil*. A fejtörők szolgálnak nagy meglepetésekkel az ellenfelek túlságosan is kiszámíthatóak. Emellett persze ésszerűen kell tartani, hogy a játék még korai szakaszban tart; emellett pedig ellenére megéri odafigyelni rá. Legközelebb még több infót szolgálunk. ■

AI Bick



POINTOK

- Filmszerű kameraváltások
- *Resident Evil*-szerű játékmű
- Bővelkedik a fejtörőkben

POINTOK

- Egy kicsit egyhangúnak tűnik
- A párbeszédnek neveltségese
- Túl kevés a lopkodás

Miután eleget játszottál vele, lassan világossá válik, hogy *Resident Evil*-re emlékeztető játék. A zombik és egyéb szörnyesültek hiánya ellenére valami hiányzik a játékban, és ez változhat.

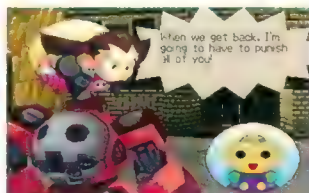
The Misadventures Of Tron Bonne

A DISNEY LÉTREHOZTA A FLUORESCHKÁLÓ SISAKOS BRUCE BOXLEITNERT A *BABYLON 5* SOROZATBAN, DE A CAPCOM *TRON BONNE*-JA EGÉSZÉBEN VÉVE IJESZTŐBB...

A kapzsiság jó. Ez volt a nyolcvanas évek klasszikus szappanoperájának, a Dallasnak hitvallása, amire úgy tűnik, hogy a *The Misadventures Of Tron Bonne*. Az olajmániás világok biztosan olvasták a drágakőmániás *Bonne*-ék történetét, hiszen nem szükséges más fantázia ahhoz, hogy a cselőző Jockey a dörzsölt Teiselt helyettesítse, de azt se nehéz elképzelni, hogy a mérgező Lucy törpe Lucyvel keresztezett, amela nem más, mint maga *Tron Bonne* kisasszony, a kis arna tinédzser boszorkány, a Lucy-féle válltómás helyett ro-
tutruhában.

szok kirabolják az állatkórházat, lelövők a rendőrmőt, hagyják, hogy saját robotcselédjeik elégjenek. Mindez óriási mennyiségű nemesfém utáni hajszában történik. A *Tron Bonne* keveri az akció, az RPG és a rejtvény stílust, így néhány feladatban hiányoznak az egyébként kötelezően elvárható ellenségek és akadályok, míg más esetekben kérdéses a helyi lakosok kihallgatása és a csapdák hatástalanítása.

Mint az előző *MegaMan* változatok, a *Tron Bonne* is alapvetően egy játszható folytatás néhány vad és örült sajátosság követteztében. Mialatt vadászol a drágakővekre és irányítod undorító kis szolgálókat, hogy az embe-



Akció helyzetek! A kis csaj elszántan hajszolja a pénzt, hogy kifizesse bátyja válságdíját. *Tron* rákap a bűnöző életmódra: robotteremtőményeit használja, hogy bankokat raboljon, és zsarukat veressen laposra.



A „puzzle” (rejtvény) szinteken ott találod a kis *Tron* lányt, amint egy olyan robotot irányít, ami ládák áthelyezésére van kiképezve

„Jellegzetes-sége a jó játszhatóság néhány örült sajátosság következtében”

lédeid maganéletét, rájössz, hogy egyedülálló személyiségük van a kis frátereknek. Vannak köztük zsembesek, bárdolatlanok, szere-

tetre méltóak vagy kábultak, lezúllítottak és olyanok, akik megteszik azt, amit mondasz nekik. A feladatok fokozzák rohamait és ügyességüket, a különleges elemek pedig újabb munkára inspirálják őket. Az RPG hasonlít a *Final Fantasy*-re, de elég, ha szürke agysejtjeidet alapjáraton tornáztatod.

Amiben bizonytalan és botladozó a *Tron Bonne*, az a vezérlés és a megjelenítés. A pörgetés a válgombokkal őszintén szólni eléggé dühítő, és egyébként is minden olyan régmódnak tűnik. Vajon el fog-e ártani ez a hó-

kusz-pókusz? Ha szereted a gyenge dolgokat, meg a Light Colát, minden bizonnyal. ■

Pete Wilton



Az RPG-s elemek a kaland misziókban bukkannak fel, ahol drágakövek és más értékes alkotások után kell kutatnod

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

AZOK A CSINTALAN KIS CSELÉDEK...

Igen, a cselédnek a *Tron Bonne* egyedülállóan legszórakoztatóbb sajátosságai. Kuncogi csendes, mialatt Miss *Bonne*-től egy fenséges rakétát kapnak, elgázolja őket óriási robot teherautójával, vagy a nagyobb szolgálókkal ügyel rájuk. Szent Ég!



+ PONTOK

- Jók a mániákus cselédnek
- Keveredik a rejtvény, az RPG és az akció
- Fokozatosan erősödő kihívás

- PONTOK

- Régmódi
- Természetellenes vezérlés
- Időnként elég fura

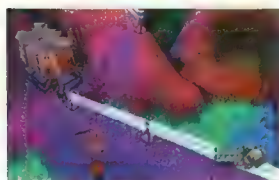
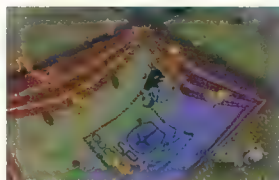
! MIELŐTT MEGVENNÉD

Több van benne, mint első látásra gondolnád. Áss a felszín alá, és találsz bőséges rejtvényt, lövöldözést és kalandot, hogy elfoglald magad vele, de sok függ attól, hogy hogyan boldogulsz az örült karakterekkel és a cselekménnyel



MoHo

HA A SZENT ANDRÁS TÖRÉSVONALON ÉLSZ,
AZONNAL MEGÉRTED A MOHO-T. HA NEM, PRÓBÁLD KI



Ahol a lábaidnak kellene lenniük, ott egy gömb van. Juhé!



Gyenge fickók a kiborgok, allergiások a légszűrőre, vízre, lézerre és szinte mindenre a játékban. Szerencsére válthatsz a karakterek között (gyors, de gyenge – cammogó nehézsúlyú) a legjobb megoldás érdekében

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A BIZONYTALAN TALAJ A LÁBAD ALATT



Ha a föld rázkódik és hullámzik, mint a viharos tenger, fel a hullámokra és lovagold meg őket! Bámulsatos a hatás, bár azoknak valószínűleg nem újdonság, akik a Föld tektonikus törésvonalain élnek (például a Szent András, Kaliforniában). Ha a Lost Toys készítené egy szörfös játékot, ő lenne a nyerő.

Korosodó konzolokból (hogy neveket ne is említsünk) hamar kifogy az egykoron bennük rejlő fantázia, miközben játékerővel még rendelkeznek. Néhány fejlesztő a lelkét is eladja az ördögnek, hogy pár fillért keresessen egy elavult gépre írt, amúgy használható ötlettel, ami attól még nem lesz új, hogy a név után odafigyestek egy római számot. De a PlayStation kivétel. Lehet szürke, de még évekig eltart. És ez az, amiért az olyan programozók, mint a Lost Toys, meglepetést tudnak szerezni nekünk egy szavakkal sajnos leírhatatlan, mindazonáltal igazi játékkal.

Képzeld el a Robot War-t, kelesztve a Gladiators-szal és a Tony Hawk's Skateboarding-gal. Tűzgolyó hajtású kiborg vagy (nem vicc), aki tektonikus dühvel gördül és ugrándozik a hullámtöréses tájakon. Kiháználod a gravitációt, szörfölsz, lendületet vesz a felszint elárasztó hullámhegyeken és völgyeken. Minden szint egy alárendelt játék, ahol bizonyos feladatokat kell elvégezned. A Last Man Stands-ben (Utolsó Emberig) robotokat győzől le. A Power Ball-ban (Tűzgolyó) mágneses golyókat hajtasz egy állásra, mialatt robot kapuőrök püfölnék. A toldalék szinteken plusz pontokért versenyzel az óra ellenében. A Pursuitben (Üldözés) egy elemi erejű földrengés üldöz. Ezenkívül még egy csomó verseny különböző változatait próbálhatod ki.

Talán egymagukban ezek a feladatok eléggé hétköznapiak, de próbáld ki őket a MoHo szint félszürrealista p remvidékén, és azon veszed észre magad, hogy kezdedben a joypaddé

„Becsületet érdemel, ha az összes ördögi szint erejét sikerül megtörnöd”

egyszerűen ledermedtél. Becsületet érdemel, ha az összes ördögi szint erejét sikerül megtörnöd. Előreláthatóan bohózatba illően fogsz elesni, hogy csillogó szemekkel csak azért visszatérj, és újra próbálkozz. Úrrá leszel a nehézségeken, amint rájössz, hogyan kell átvágni azt a félcsovet, hogy elérd az ajándékot. Majd átboladozol a „nyilvánvaló, hogy elhibázod” útlevegáson, mielőtt átszelned területet, és a szint végén az egyetlen szerencséd, hogy már csak a végső akadály előtt omlasz össze. Mint a legtöbb platform ihletésű játék, a MoHo is egyeseknek nagyon, másoknak nagyon nem nyeri majd el a telzését. Akárhogy is lesz, augusztusban minden kiderül. ■

Mark Dona



+ PONTOK

- Buja grafika
- Szokatlan játszhatóság
- Úrjítón kabító hatás

- PONTOK

- Hiányzik az egyéniség
- Ismétlődés veszélye
- Dühítően frusztráló lehet

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Üdítően új és változatos, és mindent elkövet azért, hogy az is maradjon, elég csak az aljátékok és jutalom szintek sokaságára gondolni. Könnyen a győzelem: vágy megszálloztatóvá válhatsz, de ez függ a nehézségi szinttől és az újrajátszás jelentőségétől. Várd meg exkluzív demókat.

London Racer

Adó: Infogrames
 Fejlesztő: Davilex
 Játékosok száma: Egy
 Megjelenés: Augusztus

Nem sok játék büszkélkedhet olyan egyértelmű alapötlettel, mint a *London Racer*. Beprélünk egy minibe, végigzúzunk az M25-ös autópályán, cirkálunk egyet a Marble Arch-on, előzgetjük a riválisok autóját, lerázjuk a zsarukat és elsőként halunk át a célvonalon. A program olyan, mintha a *Gran Turismo* összezsugorított változat lenne; feljavítjuk a tragacsot, de közben már gyűjtünk egy gyorsabbra.

Az Infogrames célja nyilvánvalóan az, hogy egy poénos, olcsó (valószínűleg tízezer

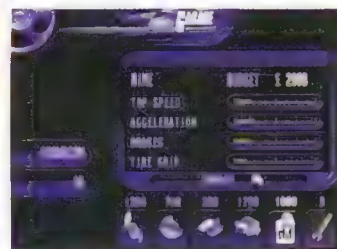
Ft alatti) és színes játékot készítsen, nem pedig az, hogy komolyan rivalizáljon a PlayStation autóversenyeinek nagymenőivel. Kétülésünkbe izmosabb motort szerzünk, erősebb fékeket építünk be, a sebességváltót kicseréljük egy jobbra, készülünk a további izgalmakra, amelyek helyenként a *Rage Racer* Age Assolutóját idézik.

Kedves mivolta ellenére vannak problémák a *London Racer*rel. Először is, a grafika messze van a tökéletestől: a távolban foltok tűnnek fel, s csak akkor jövünk rá, hogy egy autó közeleg, amikor már ijesztően közel járnak. A kameramozgáson is lenne mit javítani, mert zavaróan félrecsúszik, amikor felmegyünk a járdára. Hogy a zsaruk üldözésének lehetősége és a nagy sebességnél jól működő kamera elége a sikerhez, nos, az még egyáltalán nem biztos. ■

Pete Wilton



Lehet, hogy London hangjainak nagy részét a jövőben egyrészt csikorgó kerekek és vijjogó szirénák adják? Mindez azon múlik, hogy a *London Racer* végső változata mekkora hatással lesz a játékosokra.



Törvény kellene az olyanok ellen, akik így vezetnek. Ááá, itt a Westminster. Kafa

Wild Rapids

Adó: Eon
 Fejlesztő: Fujimic
 Játékosok száma: Egy, illetve kettő
 Megjelenés: Július

A vízisport-versenyeknek rossz híre van a PlayStation világában – ha tudni akarjuk, miért, elég visszagondolnunk a *Rapid Racer*-re. A legtöbb próbálkozás, a *Hydro Thunder* juttatott valamit a siralmas képen. A *Wild Rapids*-nak, amely az első „evezz-egy-kenu-n-a-vízesések-között” típusú verseny a PlayStation világában, szintén sokat kell még fejlődnie ahhoz, hogy mi, szárazföldi emberek megbarátkozzunk a vízzel.

A *Cool Boarders* készítői által pályolgototték jócskán emlékeztet a *Wild* erős örvénye-

ire és kemény szikláira. Egy evezős bőrben egy kajakba ülünk és az USA-ban, Európában és Japánban próbálunk szerencsét. Tournament módban a zuhatagok egyre nehezebbek és gyorsabbak, így néha inkább kell törődnünk a levegőben és kanyarokban való manőverezéssel, no meg az éhes alligátorok és kiszögellő sziklák kikerülésével, mint magával az evezéssel.

Mire kicsit megnő az önbizalmunk, már képesek leszünk egyszerre figyelni a víz alatti akadályokat és a mellettünk nyomuló ellenfeleket. Az egész dolognak igencsak játéktérmi jellege van – olyannyira, hogy egy evező-szerű kellék használata itt talán praktikusabb lett volna, mint az X gomb nyomkodása. A fő bajunk az a játékkal, hogy a fájdalmasan egyenes pályák és a rengeteg szikla miatt már egyáltalán az is egy kihívás, hogy fent maradjunk a víz felszínén. ■

Pete Wilton



A *Wild Rapids*-ban evezni valóban izgalmas, de a függőleges folyó és a rengeteg szikla miatt mindez egyben frusztráló is



A zuhatagok egyre meredekebbek és gyorsabbak, ahogy előrehaladunk a Tournament módban

Front Mission 3

EZ LENNE A JÁTÉK, AMELY ÚGY HAT MAJD A STRATÉGIAI STÍLUSRA, MINT A FINAL FANTASY VII A SZEREPJÁTÉKOKRA? A SQUARE NYILVÁNVALÓAN ÍGY VÉLEKEDIK



Okos vas: a harc mellett Wanzereidnek még különböző taktikákat is megtaníthatok, mint például „terület megszállása”, vagy – a biztonság kedvéért – a „tetsd magad halottnak”



Dupla dinamit: semmi sem fejezi ki a „gonosz” szót jobban, mint egy pár Wanzer, a vállra szerelhető rakétákkal és a csuklóra erősített, robbanólövedékeket köpködő Gatlinggal...

Már jóval több, mint híresztelés, hogy nagyobb japán tervezőcégek már készítettek kísérleti tanulmányokat a hatalmas mech-öltözetekről. Nem vicc. A kutatás alapján állítható, hogy a nano-technikával készített szintetikus kerámia lesz az alapanyaga, mivel ez igen ellenálló és könnyű.

Úgy gondolod, hogy ez örült-ség? Talán igazad van; és még mindig kiderülhet, hogy a mech valójában a legmegbízhatóbb fegyver, ami az utóbbi időben készült. Ez talán nem is annyira lényeges, ha figyelembe veszed, hogy a termék piaci értéke és keresettsége meglehetősen magas lenne, mivel képes a négy bűvös szót kiváltani a földkerekség minden gyerekeiből: „Nekem is kell egy!”.

A *Front Mission 3*-ban bőven találhatsz mecheket. Itt ugyan Wanzer a nevük, de olyan részletességgel modellezték és kiviteleztek őket, hogy már-már elhiszed, hogy valóban is léteznek. Zörögnek, eltaposnak, fehér ruhás tudósok hadát riasztják ki fedezékéből; röviden, neked is kell egy.

A 2112-s évben járunk, és a világot már nem országok osztják több részre, hanem óriás-cégek területei. Egy csapatnyi Wanzer-pilótát irányítasz, akiket egy sornyi lázadás leverésére és a politikai igazság kiderítésére vetnek be a melegebb helyzetekben. A játék hangulatára inkább a közeljövő, mintsem a teljesen elszállt science-fiction jellemző, mivel a téma az egyre növekvő feszültség az OCU (keleti országok), az USN (az egyesült Észak- és Dél-Amerika) és a DHZ (Kína) között. A képből valahol az EU is befér, de őket túlságosan lefoglalják a belső vi-

szálok ahhoz, hogy a többi csatlakozással való csatározásokra gondolhassanak.

Mielőtt még meglepészené az akcióra éhes játékosokat, vjunk a középhe. A *Front Mission 3* egy stratégiai játék, aminek küldetéseit RPG-szerű csemenyszáll fogja lazán össze. Hszereted a *Vandal Hearts*-ot, és tetszetek a régebbi *X-Com* részek, gyorsan belejössz majd a körökre osztott játékmunkba. saját körödben parancsokat adhatsz ki, mozgathatod a Wanzereidet, és visító lövedékeket zúdíthatsz a gyönyörűen mode-

„A legtöbb stratégiai játéktól eltérően a tempó villámgyors, pergő...”

lezett, részletesen kidolgozott fegyverekből. Ha okosan tervezel, a te sérüléseid minimálisak lesznek, mikor a

ellenség visszalép. Az Akció Pont (AP) határozza meg, hogy az egyes mehek mit és hányszor tehetnek egy körön belül. Egy izmosabb rakétavető célzás, célra tartás a lövés rengeteg AP emésztését föl, miha csak egy szimpla bénítófegyverről van szó, lesz elég, hogy odaszárgulj a célponthoz, és még maradjon elég AP, hogy a következő támadást kontrázhass – ez nagyon kelle tud lenni.

A Wanzerek teljesen egyenlő igényekre szabhatók. Ha ki akarod cserélni a puskát gránát-





Ha kőkemény harci gép vagy, a nyilvánvaló probléma akkor van, mikor találkozol egygel, aki még nálad is nagyobb



e, vagy a fémlábakat láncokkal, körülnézhet a boltokban, megtalálhatod a kívánt alkatrészeket. Megpróbálhatod a könnyű pánccelt a messzehordó rakétával, vagy a kőkemény és nehezebb ötvözeteket a kis hatótávú gyerekekkel kombinálni, mielőtt kerülhetne a fényezésre... és akkor a legközelebb látod kedvenc Wanzeredet a csatamezőn, a tozások tökéletesen láthatóknak rajta.

Ami még említésre méltó a *Front Mission 3*-ban, az az, hogy a legtöbb stratégiai játéktól eltérően a tempó villámgyors, pergő. A csata rövid, vad, és feszült. A teli, ahelyett, hogy száraz, néha unalmas lenne; még a támadások is életszerűvé válnak a jó kameraállásoknak köszönhetően. Még egy néha megjelenő tott képernyős mód is belefért a játékba, ahol az egyik képernyőn a páncceltörő lövedékek a szétszaggatott távoli ellenfelet (és a mögötte lévő szitást-falat) láthatod.

Ahogy a *Final Fantasy VII* meggyőzte a játékosokat, hogy a RGP nem csak trollokról és ürökről szólhat, a Square nyilvánvalóan azt reméli, hogy a

Front Mission 3 új rajongókat hódít meg a stratégiai játékok oldalára. A PC tulajdonosok már évek óta játszanak ilyen programokkal, de a *Front Mission 3* egy bátor lépés volt a PlayStation piacon dolgozó kiadó részéről. Egészen mostanáig egy ilyen játék soha nem került volna ki Japánból – a feltételezés az volt, hogy az európai játékosok kizárólag a vezető, verekedős, és foci játékokat veszik. Hogy a *Front Mission 3* milyen sikert ér el nálunk, az még kiderül, de már most úgy tűnik, hogy a sorozat – és a műfaj – legjobbjával állunk szemben. ■

Zy Nicholson



PONTOK

Intelligens játékmenet
Pergő csaták
Több hetes játékidő

PONTOK

Ijesztően nagy számok!
A történet
Gyengébb hangeffektek

MIELŐTT MEGVENNÉD

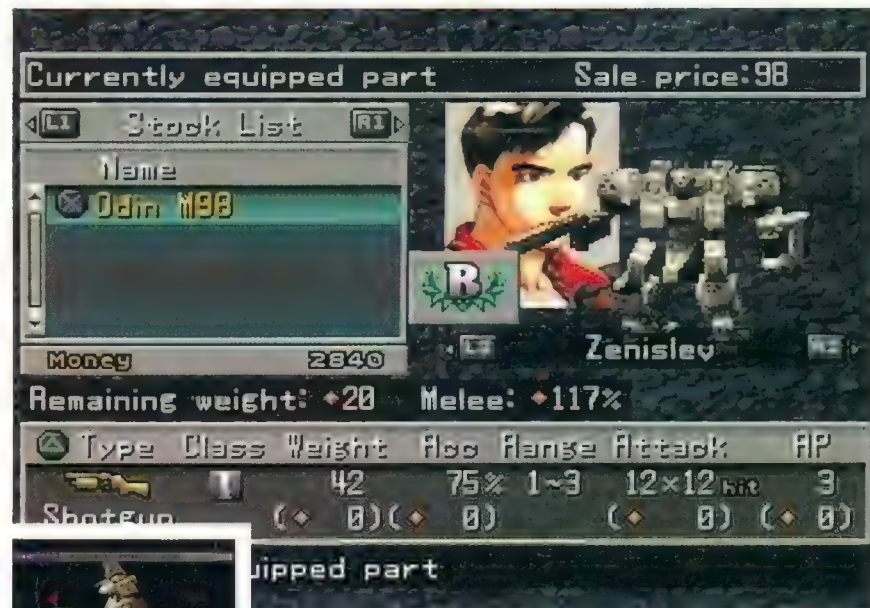
A stratégiai műfaj sokak számára egyet jelent a képernyő előtt való unatkozással; míg a *Front Mission 3* alapvető rajongótáborra (a stratégiák a szerelmesei) adott, megpróbál új híveket szerezni az igényes kivitelezéssel. A 3D animációk és a zűzcsaták talán az akciójátékok fanatikusait is közelebb csalogatják majd



Ami minket illet, a 15 méteres fém csataöltözet király ötlet, és már alig várjuk, hogy a sarki boltban is lehessen kapni

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

KIHAGYHATATLAN RAKÉTA-ÁRLESZÁLLÍTÁS



A Front Mission egy V&H (vásárlás + harc) játék – eladható vagy cserélhető fegyvereket, páncélokat, egyéb alkatrészeket, hogy aztán jobbat szerezz. Használd a belső hálózatot, hogy egy pillantást vehess a nagyobb fegyvergyártók web-oldalaira.

Sno Cross Championship Racing

LEJTŐMÁNIÁS LETT A CRAVE AZ EGYIK ÚJ VERSENYJÁTÉKÁVAL



A motorszánon végig hősesben versenyezhet, és nagyokat ugorhat

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A TRÜKKÖS HUPPANÓK ÉS UGRÁSOK



Az ugrások pontosan tükrözik a játék lendületét. Bőgő motorral kell feltörtetned a lejtőt, hogy a másik oldalon be tudj venni a kanyart. Ha elvéred, azon veszed észre magad, hogy kirepültél gépeddel a tömegbe...

E t évvel a PlayStation megjelenése után, a versenyjátékok szinte hihetetlen mennyiséget szakitának ki a piacból. A *Gran Turismo* és folytatása jóformán minden létező autót elhasznált; a *Wipeout* a sci-fi kedvelőket szórakoztatja; míg a mountain bike-ok, motorcsónakok, játékautók, versenymotorok és a bizarr vágató állatok (hála a *Running Wild*-nak) tovább színesítik a választékokat. És most jön a Crave a versenyműfaj elhanyagolt területével – a motorszánnal.

A verseny, bajnokság és időpróba (Tournament, Championship, Time Trial) módokról nem is beszélve, finesz és fürge játék a *Sno Cross*. Az UDS fejlesztőgárdája (*No Fear*, PSM karácsonyi különkiadás 6/10) teljesen kihasználta a havas helyszínek adta lehetőségeket, hogy egy elég jó sebességgel futó játékot alkosson, és egyben a profi látvány gyomorfordító szorult helyzeteivel és ugrásaival szórakoztasson. Tipikus „győz az első” szituációban versenyez a játékos négy ellenfelével szemben. Profi helyszínek és pályák határozzák meg a játék szerkezetét, bár ezeket némileg lerontja az újdonságnak szánt, de szörnyűre sikeredett kijelző képernyő, amely jelenleg mindegyik szakaszra rányomja bélyegét. A háttér aprólékos, de ha rendezetlenséggel párosul, akkor az megbocsihatatlan.

Mindegyik szinten tesztelhető a sebesség és a pontosság. A havat kavaró indulás után nélkülözhetetlen lesz az ügyes kanyarodási képesség és a gondos körütekintés, amelyről

az egyszerű, gyorsítást és hidegvé bedőlést biztosító vezérlő rendszer gondoskodik. Tizenkétféle szán választható, amelyek kezelése természetesen különbözik egymástól, bizto

„A változatos versenymódokról nem is beszélve, finesz és ügyes játék a *Sno Cross*”

tandó a változatosságot, ami a jányolc pályájából sajnálatos módon hiányzik. Szerencsére az UDS egy kiváló, könnyen kezelhető pályaszkesztővel is ellátta új termékét.

Az első benyomások alapján, akárcsak az EA *Sled Storm*-ja, a *Sno Cross* is újszerű, és bár korlátozottan, de mindenképpen színesíti versenyműfajt. Grafikaiul valahogy gyakorlatias hasznosság és a tetszőtlenség között helyezkedik el, még azzal a szörnyű, korszerűsített kijelzővel együtt is, amitől az egész módias lesz, és amely lerontja a részletes háttérét. Túl jön és rossz maradt még egy megválaszolatlan kérdés, ami kikerülhetetlen. Azok a rövid pályákra gondolok, amelyek még egy mulékony borzongás illúzióját sem tudják igazán érzékeltetni minden igyekezet ellenére sem.

Steve Mer



+ PONTOK

- Gyors sikerélmény
- Hatékony vezérlő rendszer
- Pályaszkesztő

- PONTOK

- Szörnyű képernyőkijelzés
- Gyánús az élettartam
- Rövid versenypályák

! MIELŐTT MEGVENNÉ

Az új versenytípusok keresése folytatódik, és ez itt egy kiélező próbálkozás, amely a kapható választékokat színesíti. Ami hiányzik a tartalomból, a lelkesedés pótolja, különösen, ha a cselekményes pályaszakaszokra gondolunk, amelyek teljesen kihasználják a motorszán adta lehetőségeket.

Nightmare Creatures II

IDEGESEN MOCOROGSZ EGYÜLTŐ HELYEDBEN? ÉRZED, HOGY IJEDELMEK VÁRNAK RÁD? ITT EGY JÁTÉK, AMELYBE TÉNYLEG BELEBORZONGSZ MAJD...

Iszakként torz alakok tűnnek elő a sötétből. Karmaik az utca kövén csikorognak, rothadó nyáluk pedig a nehéz éjszakai szél szántja. De nem ez az, amitől inunkba száll a bátorság. Félelmünk főleg abból ered, hogy szinte reménytelen elkerülhetetlen a halálos tördőzéseket és a testváltásokat. Förtelmes nyúlhatóság – nos, ez utóbbi a Nightmare Creatures II (5/10) játékosainak okozott álmokat.

Száz játékbeli (és három valódi) év telt el azóta, és a gonosz szörny, Crowley most 1934-ben lép fel, hogy feltámassza a halottakat és a vidáman éldegéljen az untató szörnyek társaságában. Nem csoda, az eredeti Creatures-nek volt a maga sajátos hangulata és a sajátos zene. A Nightmare Creatures II azt hivatott bizonyítani, hogy mindez el lehet érni jobb minőség mellett is; anélkül, hogy a játékunkban kettéharapnánk a játék karfáját.

Minden szempontból ez minden szempontból a legjobb PlayStation játék. A kezdeti szinteken (szó szerint a sötétség medencéjében) a csúszós szegélyt tapogató félvakon. Aztán ott vannak azok a torz alakok, akikből kutyakaját csinálnunk, s találkoznunk bekötött, vértől és egyéb undorító testektől tocsogó félemberekkel is – az egészségügyi szempontból érdemes eltakarítani. Eddig a játék nagyjából a Tomb Raider

irányvonalát követi. Igen, valóban ugorhatunk, üszhatunk és mászhatunk (ellentétben például a Resident Evil-lel), de ezeknek a képességeknek csak bizonyos mértékig vesszük hasznát. A hangsúly – ugyanúgy, mint az első játékban – az akción van, amelyet felfedező jellegű feladatok is tarkítanak – kulcsokat keresünk, szennycsatornákon hágunk át, és utcákat pásztázunk végig.

„Ez minden idők egyik legsötétebb PlayStation játéka”

A Nightmare Creatures II azonban elődjénél már jóval fejlettebb bestia. Az irányítás gyakorlatiasabb, és jóval kevesebb a késés a gombok megnyomása és a karakter cselekvése között. Szünni nem akaró kétségeink azonban továbbra is vannak az egyszerű, csapdés-aprítós jellegű játékmenet miatt, bár a védekezés lehetősége miatt legalább kissé csökkenhetnek félelmünk az illetően, hogy darabokra tépnek a főmedvények. Nem kizárt az sem, hogy a Nightmare Creatures II még a dohos tömlőcök rajongói számára is nyomasztó lesz egy kicsit. Sajnos azonban a „fejlesztés kódjában” az ilyen még lehetetlen megjósolni. ■

Pete Wilton



A tűz nem olyan halálos a zombi cimborák számára, mint szeretnénk. Ehelyett érdemes belevágni a fejszét ebbe a lángoló, rothadt húsupacba és újra pokolra küldeni őt



AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

GYANÚS FOLTOK A PÁNCÉLINGEN



A Nightmare Creatures II büszkén vállalja, hogy bővelkedik a vérontásban és a korlátok nélküli erőszakban. Ha valami gusztustalannal találkozol egy kis sikátorban, itt az ideje, hogy suhints egyet a fejszéddel és lenyisszants egy-két létfontosságú szervet. Sokszor több csapásra is szükség van; ezek nyomán fröccsen a vér, amely makulátlan ruházatunkon is nyomot hagy. Ezt 40 fokon nem szedi ki a mosógép...



PONTOK

Eszméletlenül baljóslatú szintek hatalmas ellenségeket hánynak kardélre jól eltalált filmbelátások

PONTOK

Túl egyszerű közelharc
Túl sötét van mindenütt
Túl sok nem elég tartalmas

MIELŐTT MEGVENNÉD

Úgy tűnik, a Kalisto az eredeti játék problémáinak egy részét sikerrel korrigálta, de ez még mindig nem feltétlenül elég a Metal Gear, a Resident Evil 3 és a Tomb Raider: The Last Revelation mezőnyében. Egyelőre nem győzték meg minket.

MÉDIA CD/DVD KÖRKÉP

A PSM ÖSSZEFOGLALÓJA A HÓNAP LEGJOBB ÚJDONSÁGAIRÓL

A HÓNAP CD-I

>>Már megjelent!>>

AMORF ÖRDÖGÖK NEKEM A BALATON

(UCMG Magyarország)

A nyár különleges időszak a zeneiparban, is. Hatalmas slágerek születnek, egy jó dallal új zenekarok is bekerülhetnek a halhatatlanok közé. Az Amorf Ördögök első maxija tökéletes nyári sláger. A *Nekem a Balaton* eredetije egyszer már brutálisan nagy siker volt Magyarországon, 1961-ben Németh Lehel és Felföldi Anikó előadásában, a Körmeny együttes kíséretével. Az Amorf Ördögök feldolgozása pedig nem hoz szégyent a nagy elődökre, sőt. Önfelelt vidámság, egyéni zenei világ, szem nem marad szárazon. A *Nekem a Balaton* igazi családi kedvenc is lehet, mutasd meg a szüleidnek, és rögtön mosolyogni kezdenek.

Értékelés: A Balaton a Riviéra, a Gellérthegy a Himalája 10/10



>>Már megjelent!>>

KID ROCK

The History of Rock (Warner)

A név és a cím is tökéletesen félévezető lehet gyanútlan, őszinte rock rajongók számára. Kid Rock, azaz Bob Ritchie, egy detroit-i fehér srác, rapper, DJ. Tavaly robbant be a köztudatba, a *Devil Without a Cause* c. lemeze jókora port kavart körülötte. A *The History of Rock* egy válogatáslemez a korábbi darabokból. Van itt minden, korai rock feeling, hip hop és funk. Az albumon megtalálható a Metallica *Sad But True* c. alapművének sajátos feldolgozása, *American Bad Ass* címmel. Ha a rock pontos történelmét nem is innen fogod megtudni, azért még okozhat meglepetéseket ez a CD. Számmunkra az volt, és neked?

Értékelés: Amerikai sikertörténet 7/10



>>Már megjelent!>>

ARMAND VAN HELDEN

Killing Puritans (Warner)

A nagy sztárok új produkciói fokozott érdeklődésnek vannak kitéve. Újra és újra át kell ugrani a lécet, mindig illik többet, jobbat nyújtani. Armand van Helden a house élet egyik legnagyobb alakja, igazi világsztár. Kellő kétkedéssel vettük a kezünkbe az új albumot, de hiába kerestük a kifogásokat, csak szántszándékkal tudnánk rosszat állítani a *Killing Puritans* c. albumról. Korszerű hangzás, egy lépéssel az aktuális trendek előtt. Külön figyelmet érdemel az a taktika, hogy a zenék fő motívumait évtizedekkel ezelőtti break, art punk klasszikusoktól veszi át. A Bkoochy's c. sláger alapja pl. egy régi Gary Numan dal. Mindez zseniális zenei ízlésre, tudásra vall.

Értékelés: Tánczene a legjavából 8/10



>>Már megjelent!>>

HUMAN TRAFFIC

Filmzene (Warner)

Csak semmi felesleges időpazarlás. A *Human Traffic* c. filmben mindenki tökéletesen magára és barátai körére ismerhet, aki egyszer is belevetette magát a szombat esti láz mélységeibe. A dupla CD pedig hűen tükrözi egy londoni szombat este zenei felhozatalát. Kis párbeszéd foszlányok színesítik az összképet, amelyekből kiderül, hogy hősünk idiót, pénzt, energiát és magát sem kímélve az utolsó cseppig élvezni kívánják a pillanatot. Ez bárkinek könnyen sikerülhet a CD segítségével is, hiszen olyan klasszikus előadók megalapozták a zenei világot, mint Armand van Helden, a Fatboy Slim, vagy a Primal Scream.

Értékelés: Nem csak szombat este 7/10



>>Már megjelent!>>

GAYLE SAN

At the Wheels of Steel (UCMG Magyarország)

A tánczenei élet erősen a férfiak által uralt terület. Vannak persze kivételek, híres női DJ-k, elég csak Marushára gondolni. Gayle San egy kicsit más kategória, nem kommersz kirakat DJ, sem zeneileg, sem emberileg. Nyugodtan maradhatott volna fotómodell is, hiszen még ma is az egyik legelragadóbb személy a tánczenei életben. Az új mixalbuma nem kegyelmez a hallgatóknak. Gayle még mindig hamisítatlan minimál technót játszik. Fokozatosan emelkedik a feszültség, újabb és újabb dimenziók nyílnak meg az *At the Wheels of Steel*-t hallgatva. El sem hinnéd, ha csak a borítót látod.

Értékelés: Csak hangosan élvezhető igazán 9/10

JÁTEK

AMORF ÖRDÖGÖK

Igazán nem vennék a szívót maradnál a nyár legvidámabb roklók közül: ezért a PSM k osztálya 5 darab *Nekem a Balaton* maxit juttat annak az 5 szerzőnek az alábbi szimpla kérdésre válaszolnak. Ha a választ meg tudod, csak kérdezd meg a kapásból vágni fogják.



Hogyan folytatódik a szöveg?

Nekem a Balaton...

1. ... a mindenem
2. ... a Riviéra
3. ... túl mocskos

A válaszokat, a neveddel és címeddel július 24-ig küldd alábbi helyek valamelyikére:
• Levél: Budapest, Pf. 141.
• SMS: 06 30 / 244-9669
• E-mail: tof@externet.hu

A júniusi játék nyertesei:

- Lippay Csaba, Miskolc
- Strobel Árpád, Balaton
- Bence Linda, Nagyvenyő
- Ferencz Csaba, Mönösbánya
- Kiss Melinda, Budapest

A helyes válasz Bruce Willis. Gratulálunk!



MORTAL KOMBAT
(Gong Express)

Ezt a címet mindenki ismeri. Még olyan emberek is, akik utálják a játékprogramokat, csillogó szemekkel emlékeznek egy két mérkőzésre, bármilyen géptípuson. Természetes volt, hogy előbb utóbb el kell készülnie a filmnek és ez hét évvel ezelőtt meg is történt. Azóta már sok vér lefolyt a képernyőn, lett folytatás is meg minden. Nekünk csak az motoszkál a fejünkben, így az első rész kapcsán, hogy miért kell törvényszerűen a bárgyú történetet kreálni minden ilyen esetben. Ha a játékot bírtad, kellemes nosztalgiaja készül!

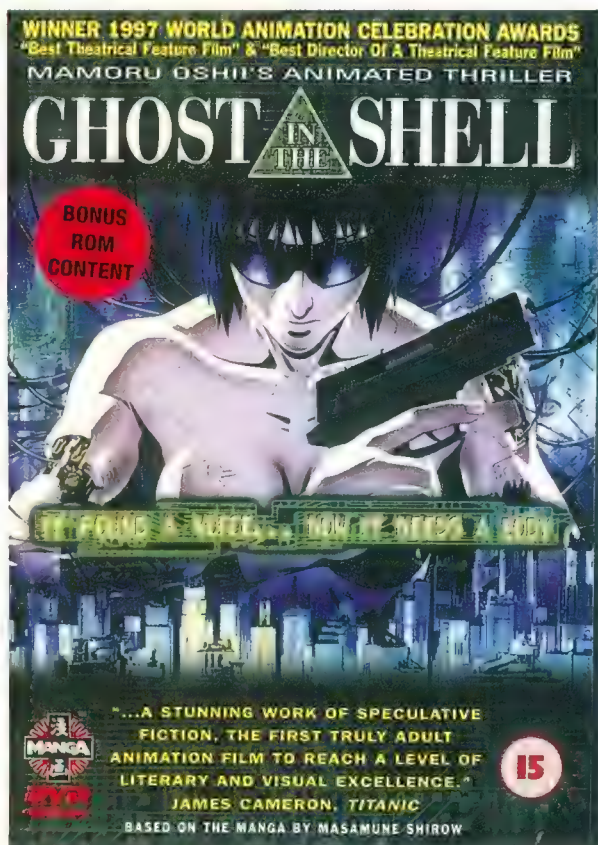
Extrák: **Harcosok menü, filmográfiák**
Értékelés: **A kedvenc karaktereid újra előkerültek 6/10**



A MUPPET SHOW
NEW YORKBAN
(InterCom)

Ha már nem emlékszel Brekire és társaira, akkor a Muppet Race Mania előtt nézd meg ezt a filmet. 1984-ben készült, tehát igazi klasszikus. A srákok olyanok amilyenek, hihetetlen egyszerűséggel élnek az életüket, bábként az emberek között. A csapat a Broadway meghódítását tűzte ki célul és alkalommal, szerinted sikerül nekik? Mi ennyi év után is tátott szájjal néztük végig a filmet, pedig zsemét kritikuskhoz méltóan nagyon szeretünk volna hibát találni. Most nem sikerült!

Extrák: **Trailerek, magyar feliratok**
Értékelés: **Békák, malacok, medvék és patkányok. Rádásul énekelnek 9/10**



GHOST IN THE SHELL
(Gong Express)

MANGA, így, csupa nagybetűvel. A Ghost in the Shell a műfaj leghíresebb darabja, többszörös díjnyertes, rengeteg új mozikernek (pld. a Matrix) ihletője. Ez az a film, ami új utat mutatott mindenkinek. A félreértések tisztázása végett, ez nem egy aranyos rajzfilm gyerekeknek. Kegyetlen, sokkoló, rideg világot mutat meg, a történet pedig az egyik legszenálisabb, ami valaha mozgóképen bemutatásra került. Talán csak a BSzárnas fejezadosz lehet összehasonlítási alap. Már a doboza is furcsa borzongással teli nyugalmat áraszt, ott a helye a gyűjteményekben.

Extrák: **Hogyan készült, DVD ROM bonusz, web link, stb...**
Értékelés: **Nem lehet teljes az életed nélküle 10/10**



THE PARIS CONCERT
(Choice Disc / Gong Express)

Az Amnesty International párizsi segélykoncertjéről készült film, szokás szerint, a legnagyobb popcsillagokat vonultatja fel. Ez még nem is lenne szokatlan, ez alapszabály ebben a műfajban, de az már igen, hogy az Asian Dub Foundation is szerepel a DVD-n. Politikailag korrekt húzás, az ázsiai kisebbség képviselői pedig élnek a lehetőséggel, a lemez legjobb pillanata az ő fellépésükhöz fűződik. Kisfilmekről a dalai lámáig minden együtt van ahhoz, hogy emberi jogi kérdésekben tisztán lássunk, és természetesen a bevétel is jótékony célokra fordítódik. Bravo!

Extrák: **Diszkográfiák**
Értékelés: **Mindenki nagyon segítőkész 7/10**



AZ UTOLSÓ CSEPP
(InterCom)

Az eredeti cím sokkal kifejezőbb. A Tequila sunrise egy durva koktél, egy veszélyes keverék, ami jól fejbekölni, még egy hűvös teraszon is. A film is ilyen. Szátparadé, összekuszált szálak, végig izgalmas cselekmény és még azt is elhinnéd, hogy szomorú lesz a vége. Hogy a kép még kuszább legyen, végig nem tudod eldönteni ki a jó és a rossz, a becsületes drogdealer vagy a szemét zsaru. Nagy kérdések ezek Miami-ban. Még jó, hogy Amerika messze van és ilyen dolgok ott is csak filmekben történnek. Vagy nem?

Extrák: **Rendezői kommentár, hogyan készült, magyar feliratok**
Értékelés: **Mindenki gyanús 8/10**



A Coen-fivérek zseniális krimije a tét ebben a hónapban! Kisváros, nagy balhé, veres megoldások. Három szerencsés kaphat egy DVD-t, csak erre a kérdésre kell jól válaszolni:

Melyik film nem a Coen testvérek műve?

1. A nagy ugrás
2. A nagy Lebowski
3. A nagy zabálás

A válaszokat, a neveddel és címeddel Július 24-ig küld el az alábbi helyek valamelyikére:

- Levél: Budapest, Pf. 141. 1306
- SMS: 06 30 / 244-9669
- E-mail: tof@externet.hu

A MÚLT HÓNAP NYERTESEI:

- Kis Ábrahám, Győr
- Tóth László, Szeged
- Török Judit, Budapest

A Blair Witch Project csak kitalált történet. A nyerteseknek gratulálunk, és mindenkinek köszönjük a leveleket!



PSM VERSUS...

ILLÉS TAMÁS

MURÁNYI

>Helyszín: Murányi Kereskedőház
Mammut Üzletközpont:
1024 Budapest, Lövész-
tel: 345-8200
>>Cím: kszk+szg@tof.produktion
tof@externet.hu
>Produkció: Kósa Szabó Krisztina
>E-mail: Sinka Zoltán Gábor
>Szöveg: Bognár József
>Fotó:

MEGDÖNTÖTTED A PÁLYAREKORDOT? EGYSZERŰEN NEM TUDSZ VESZÍTENI AUTÓVERSENYEKBEN? ÚGY ÉRZED
ITT AZ IDEJE, HOGY ÉLŐBEN IS MEGCSILLOGTASD A TUDÁSOD? ELŐBB OLVASD EL EZT A CIKKET!

A z előzményekről már olvashattatok a júniusi PSM-ben, egyszerűen nem lehetett kihagyni a lehetőséget. Minket is, akárcsak az összes autóversenyjáték rajongót, nagyon foglalkoztatott az a kérdés, hogy mennyire reálisak ezek a programok. A nagy összecsapás résztvevői Illés Tamás, az egyik legsikeresebb magyar autóversenyző és Török Albert, a PSM autóverseny fenomenja voltak.

PLAYER 1

Illés Tamás. Kétszeres magyar bajnok, egyszer autókrosszban, egyszer pedig a pályaaútóversenyek legfelső kategóriájában, az S csoportban aratott győzelmet. Külön érdekesség, hogy Tamás viszonylag későn kezdett el versenyezni, hat évvel ezelőtt indult először életében autóversenyen. Ma az Euro Nissan sorozatban versenyez, ami gyakorlatilag a Forma 2-nek felel meg. A FIA GT Championship magyar futamán ő képviselte a hazai színeket. Két és fél éve PlayStation tulajdonos és amint az a múlt havi PSM-ből kiderült, rendszeresen játszik, FI játékokkal.

PLAYER 2

Török Albert. Két éve játszik rendszeresen PlayStation-el. Miután egyébként is nagyon érdekli az autósport, elsősorban az FI és a rally, így nem meglepő, hogy kizárólag csak az ilyen típusú programok tudják lekötöni. Analóg irányítóval, kézi váltóval nyomja a versenyeket, jelenleg a *Colin McRae Rally 2* rejtelseiben van elmélyülve. Nem is hallunk tőle sokat mostanában, csak a játékról mesél, igen felfokozott idegállapotban.

GRAN TURISMO 2

Bemelegítésnek a PlayStation világának egyik klasszikusát választottuk. A GT2 rajongók szerint ez a játék áll legközelebb az valódi autóversenyzés élményéhez, kíváncsiak voltunk egy igazi versenyző véleményére.

A küzdelem analóg irányítóval folyt. Annak ellenére, hogy Illés Tamás hagyományos joypaddal szokott játszani hamar megbarátkozott ezzel a rendszerrel is. Ja kérem, a rutin.

Arcade versenymódban, Corvettekkel álltak a rajtvonalhoz. A verseny szoros volt,



de a pálya és a játék alapos ismerete nélkül Tamásnak nem volt könnyű dolga a PSM versenyzője, Török Albert ellen. Az eredmény végül is a papírfőnök szerint

PSM győzelmet hozta. Albert igen meggyőzően taláta ellenfele játékát, ismeretlen irányítóval, ismeretlen pályán csak kevés maradt el mögötte. A barátságos mérkőzés

alatt mindkét versenyző igen sok hasznos információval szolgált a másiknak, mi pedig nagyon kíváncsiak voltunk arra, hogy a PlayStation klasszikusról mi lesz az igazi versenyzéshez szokott pilóta véleménye.

IT - Az autók irányíthatósága és az a gyan viselkednek az reális. A fékezés viszont nagyon rossz. Ettől eltekintve, élethű a program. -

A GT2 tehát beváltotta a hozzá fűzött reményeket. Ha ebben a játékban jó élményeket tudsz elérni, különösen a Gran Turismo módban, akkor már reális versenyzési tapasztalatok birtokában vágatsz neki következő lépésnek, pld. az FI 2000-nek. Mi is ezt tettük.

FI 2000

Melyik másik pálya lenne alkalmasabb versenyre, mint a Hungaroring, ha egy igazi autóversenyző véleményére vagy kíváncsiak? Különösen úgy, hogy Tamás nagyon szereti a mogyoródi pályát, minden sikerét ennek a helynek köszönheti. Valószínűleg betéve tudja minden méterét. A játékokban mindenki beleélheti magát kedvencei helyébe, most is ez történt: másnak Villeneuve, míg Albertnek Schumacher a favoritja, így BAR-Honda Ferrari párharcnak néztünk elebe. Az igazi autóversenyzésben is az adott pályához való beállítások a legfontosabbak, így mindig lélegzet visszafojtva várta a nagy szaktitkokat Tamástól.

IT - A balance a legfontosabb, aerodinamikailag és mechanikus tapadási viszonyok is. Lassú kanyarokban a mechanikus tapadás fontos, ezt a stabilizátorokkal, a futómű opciókkal, dőlés, összetartás, stb. lehet elérni. A gyors kanyarokban pedig a baleset az aerodinamikával kell összehozni és ennek a kettőnek is össze kell klappolnia és akkor lesz jó. Olyan pályán ahol nagy tapadás van, ott nagyobb dőlést adnak kereknek, csúszósabb pályán pedig visszafelé a dőlést. A felfüggesztést is a felülethez kell hangolni, a Hungaroring csúszósabb és nem teljesen egyenes, itt megpuhábbra kell állítani, különben az autók pattog a pályáról. -

A verseny időmérő körökből állt. A

rekt beállítások után a versenyzők nekilát-
tak a körrekordok felállításának. Az F1 2000
azonban számos valótlan dolgot tartalmaz,
a kormányzás nagyon valószínűtlen és a
Hungaroring modellezése is hogy kívánni
valókat maga után. Tamás szerint az
Formula 1 '98 jobb, élethűség és grafika
tekintetében is.

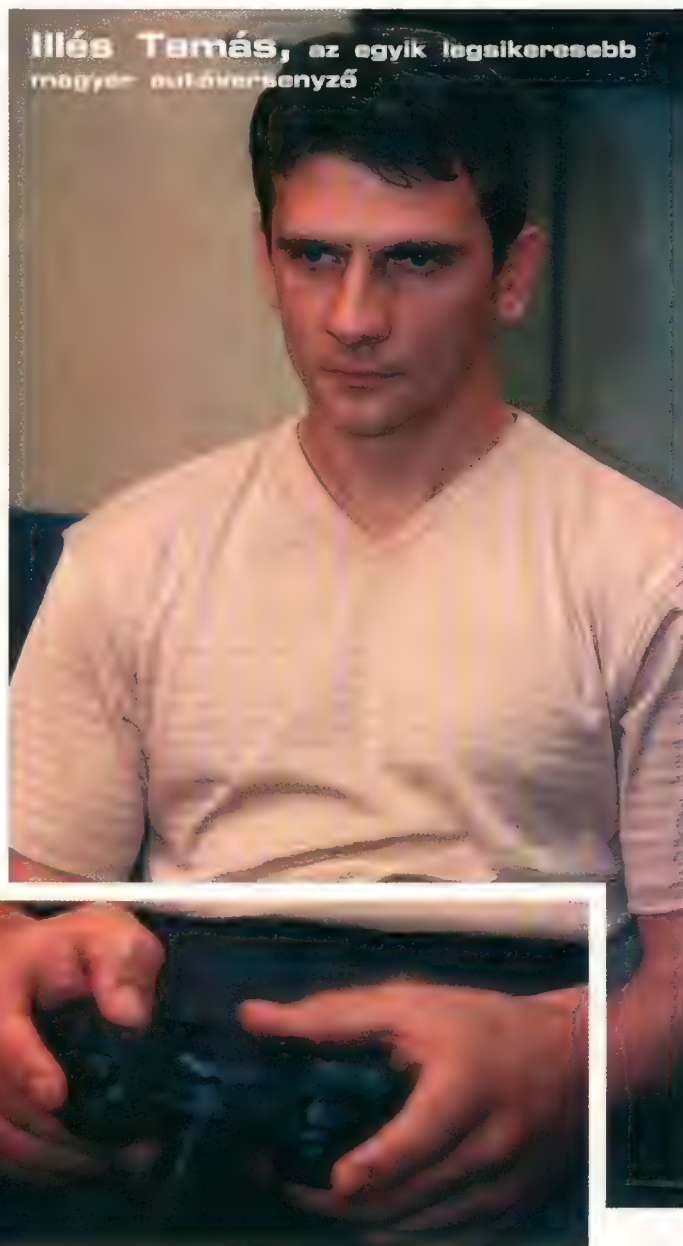
IT - Nem akarom senki kedvét elvenni,
de a '98-as változattal sokkal jobb játszani,
jobb az autó viselkedése, realisabbak a szit-
uációk. Ha rámész a kerékvetőre kicsúsz-
tal, a fűről nem tudsz visszajönni, az biztos.
Nincsenek pályapontok amikhez lehetne
viszonyítani. Ez a játék nem az igazi. -

Hiába tehát a 2000-es dátum, mint már
sokszor, most is kiderült, hogy egy folyta-
tás nem automatikusan jobb az elődjénél.
Ha igazi F1 élményre vágysz PlayStation-on,
akkor a Formula 1 '98 a megfelelő játék
számodra.

AZ AUTÓVERSENYZÉS IGAZI KULCSKÉRDÉSEI

A teszt ideje alatt végig kérdésekkel bom-
báztuk Tamást, aki nagyon meglepő
dolgot mondott, arról hogy mi a döntő
dolog a technikai sportokban.

IT - Ma az autóversenyzés a mérnökök
munkája. A beállításokkal, az autó fel-
készítésével dől el a verseny, mind az F1-
ben, mind a rallyban. A pilóta szerepe
annyi, hogy pontos információkkal tud-
jon szolgálni a mérnököknek az autó vi-
selkedéséről, akár egy tizedes értéket is
meg kell adni, pld. a gumik keménységénél.
A sikerben a versenyzőnek, kb. 20 % sze-
repe van. A többi a csapaton múlik. A
pilóták szerepe inkább a reklámstratégiá-
ban kiemelt, végül is a nézők elsősorban
érték rajonganak. Aki ma, mondjuk az F1-
ben versenyez, az kevés kivételtől
eltekintve nagyon jó pilóta. Azonban
akkora különbségek nincsenek közöttük
tudásban, mint azt az eredmények
mutatják. Nagyon sok pénz van a ma
sportban, így azoknak a pilótáknak van



csak esélyük akiknek a felkészítését úgy-
mond végigvitték, sok év gokart, F2, F3,
csak így lehet helyt állni. -

A teljes igazsághoz hozzátartozik, hogy
Tamás 24 évesen ült először versenyautó-
ban, ráadásul egy rallykrossz versenyen. Eh-
hez képest ma már kétszeres magyar baj-
nok és az Euro Nissan sorozat sem éppen
óvodások seregszemléje.

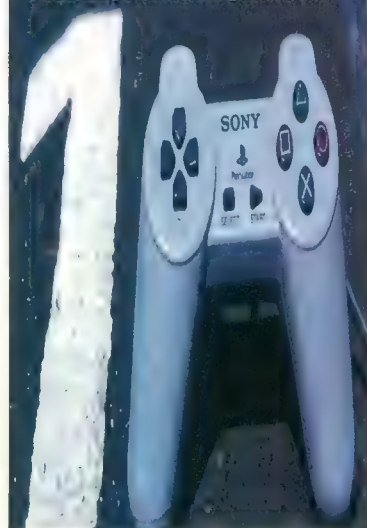
Tehát vannak még csodák, rád is várhat-
nak meglepetések kedves olvasó! Egy dol-
got ne felejt azonban el, a játékban
aratott sikerek, még nem jelentenek
automatikus belépőt a versenypályákra. A
fizikai, technikai felkészítés
elengedhetetlen, civil autóval közúton
soha ne próbáld ki a PlayStation-on
szerzett tapasztalataidat!

Az életben nincs restart! ■

A FIA GT CHAMPIONSHIP JÁTÉK NYERTESEI!

1. Kis László, Keszthely
2. Tóth József, Győr
3. Bakos Hajnalka, Nagykanizsa
4. Barnabás József, Budapest
5. Pick Róbert, Dorog
6. Oláh Pál, Mende
7. Nagy Gábor, Dunakeszi
8. Debreceni László, Budapest
9. Lang Zoltán, Mosonmagyaróvár
10. Nagy Árpád, Göd
11. Tomko Csaba, Szerencs
12. Nemeth Gergely, Mosonmagyaróvár
13. Szabó Gábor, Budapest
14. Ban Róbert, Göd
15. Béres Endre, Budapest
16. Kamarás Nikolett, Miskolc
17. Katona Balázs, Szeged
18. Horváth Éva, Budapest
19. Szabó Imre, Nyíregyháza
20. Merengő Péter, Budapest
21. Tóth Roland, Nyíregyháza
22. Kalamár Zoltán, Budapest
23. Vigh Dezső, Budapest
24. Horváth Réka, Zalaegerszeg
25. Merlész Katalin, Budapest
26. Nagy Gábor, Kecskemét
27. Rába Péter, Budapest
28. Grósz Viktor,
29. Balázs Róbert, Győr
30. Lakatos József, Budapest

A helyes válasz a 2. volt. A GT világ-
bajnokságot harmadjára rendezték
meg a Hungaroringen.
Mindenkinek köszönjük a megfejté-
seket, a nyerteseknek gratulálunk!



VISSZAHANG

VÉRES JÁTEKOK A SZTÁRLEVÉLBN * EGY KITARTÓ LEVELEZŐPARTNER * RAJZOK, AMIKET TI KÜLDTETEK



Aki a leveleket kibontja, átolvassa és megválaszolja:
KLAUSZ ANIKÓ

SZIASZTOK LEVELEZŐK

Indítsunk egy nagyon kedves levéllel, aminek tetszetős külalakja, a képek közé szépen beillesztett szövege csak mégjobban kiemeli a tartalmát:

„Hello PlayStation Magazin!

Először is bocs a hivatalos megszólításért, kedves Anikó, hisz te bontod az ilyen leveleket. Bizom benne, hogy nem bánt meg, ha tegező stílusban írom leveleimet, hisz a magazinban leadott kis arcképed alapján még biztos gimibe jársz. Tényleg, egyszer majd írhatnál magadról is, hogy ne csak az arcodat ismerjük meg. Azért merészkedek írní, mert kb. öt hónapja vettem meg a PSX gépet, és azóta minden hónapban megveszem a magazint. Igaz, egy kicsit borsos az ára, de megéri. Amikor megvettem a gépet, azt hittem, hogy csak egy sima játékprogramokat lejátszó masina, de ahogy az újságot olvasom, azóta tudom, hogy tévedtem. A magazinból tudom, hogy mennyi mindent lehet rákötni, milyen hatalmas a programválaszték, és ebben is segít a lap, hisz tele van leírásokkal, jobbnál jobb adatokkal; ezért a régebbi számok is érdekelnek. Próbálok beszerezni őket, nagy segítség lenne, ha küldenél egyet ajándékba az első hat szám közül. Cserébe küldöm a másik oldalt található rajzokat, már amennyire rajznak nevezhetjük őket. (felesleges szérenykedned – szerk.) Azt szeretném végezetül kérdezni, hogy ha előfizetni szeretnék az újságra egy évre, akkor

lehetne-e másik programok közül választani, mert jobban az autós, motoros, repülő, szimulátor jellegű programok érdekelnek. (...)

Szabó Balázs, Vörö

Kedves Balázs! Természetesen tegezz nyugodtan, nálunk ez a szokás. Szerintünk, mi, elhivatott játékosok egy táborba tartozunk. Mi is tegezzük benneteket, olvasókat, és ezt természetesen ti is megtehetitek felénk. A soraidba épített bókért, és a rajzolt virágot külön köszönet jár! (Tudod a gimí padját már néhány éve kinőttem!) Az ajándék játékkal kapcsolatban any-



Lara, Angyal Mártontól

nyit tennék még hozzá, hogy sokféle kiadványt szoktunk kiküldeni, és éppen ezért jó lenne, ha a megrendeléshez mellékelnétek, milyen stílusú program érdekel benneteket, esetleg azt is, hogy mi az, ami már megvan. A következő számban már igyekezünk a választható programokat is feltüntetni, ez azonban nem kizárólag a PSM szerkesztőségén múlik. Neked pedig, küldök egyet a régi számok közül.

Íme a következő levél:

„Hello PSM!

Szerintem az újság, a PS2 Hírek, a játékleírások részletek és tartalmasak. Rendszeres olvasója vagyok a Tervezetnek, Előzetesnek, Szemlének, a Szigorúan Titkosnak és a CD Mellékletnek. A demóval nem voltam mindig megelégedve, amúgy tudom, hogy nem mindkinek egy stílus tetszik, ettől eltekintve az újság szuper. Valamikor megveszem a Típp Magazin is, abban is egész jó dolgok szoktak lenni, a lényeg az, hogy a Medak of Honor után belekezdtem az Exhumed nevű játékba. Nem tudom, hogy tudtak ilyen hős fős dolgokat beletenni, de végül is beleszerettem és nem tudom abbahagyni, eljutottam sokáig és megakadtam. Már egy hete egy pályán rostokolok. Egyszer annyira szétvetett az ideg, hogy a kontrollert a földhöz, utána

„Tisztelt PSM!

(...) Ilyen színvonalas újságot még nem olvastam. Az a legutóbb, hogy ez pont a kedvenc időtöltésem tárgyáról szól. Én imádom a sportjátékokat, ahol nincsen vér. Kicsit eltűzöttnek találok a ma piacon futó „véres” játékok számát. Gondoljunk csak a Resident Evil bármely részének a sikerére. Kár, hogy sok fejlesztő inkább gondol a bevétel nagyságára, mint arra, amit a termékük gerjeszt. (valószínűleg ez nem fog megváltozni – szerk.) Azért persze az éremnek van másik oldala is, jobb, ha valaki a játékban éli ki vadállati ösztöneit, mintha az életben tenné. Azon is lát-szik, hogy profi az újságotok, hogy minden játék ismertetésénél megtaláljuk a korhatárt. Lehet, hogy sokan legyintenek rá, de fontosabb, mint azt bárki gondolná. Én is játszottam már olyan játékkal, ahol annál több pontot szerzünk, minél kegyetlenebb módszerrel tesszük el láb alól az ellenfelet. Ezek is nyújtanak bizonyos izgalmat, de sehol sincsenek ahhoz, ha tisztességes, sport-szerű játékkal legyőzzük az ellenfél csapatát. Szerintem jó ötlet lenne, ha az egyik számban leadnátok egy olyan összefoglaló táblázatot (vagy hasonlót), amiben az összes jeles fejlesztő és kiadó szerepelne, és a nevesebb, vagy sikertelenebb játékaik.”

Grán János, Dunaújváros



A levél valóban megszívlelendő sorai nem nyelnek különösebb kommentárt, csak annyit, hogy teljes verziós játékot küldünk ajándék Sportjátékot. Ami a játékcím-táblázatot illeti, már benne is van az újságban, mert Te voltál a sokadik, aki ilyet kért.

majdnem a TV-be vágtam, szerencsére nem lett baja. (lásd a Sztárlevelet! – szerk.) Úgyhogy ha tudtok valami leírást küldeni, légszíves küldjétek el. Ja!!! Ha Jade Cocoonhoz is tudtok valamit, akkor ahhoz is légszíves! U.I.: Csak így tovább!!!

Sulyán Ákos, Orosháza

Ákos, leveledet a PSM Tündérnek továbbítottuk, hát-ha ő tud gyógyítani a bajaidra. Addig is, végezz hosszú, megnyugtató, légző gyakorlatokat, ígyál egy pohár tejet vagy sört, mert az is segít relaxálni. Ne idegkedj, ez csak játék. Tudom, hogy abból is egy rohadat kemény, rosszindulatú darab, de hát ilyen is kell.

„Hej PlayStation Magazin!

Remélem ez a levelem bekerül a magazinba, mert már eddig három írtam, de egyik se került be. Na mindegy, nem ez a fontos, hanem az, hogy baró, sőt király az újság! Legjobban az Előzetes és a Visszhang tetszik. Kedvenc játékaim: Tekken, meg a többi verekedős játék, meg még a FFVIII. (...) Ha van felesleges példány a 6-os és a 8-as számból, akkor légszíves küldjétek el, mert ez a kettő hiányzik csak. Köszike. Csaó, hello. U.I.: Örökös olvasótok, Szegedi Gergő. További jó munkát mindenkinek!!!”

Kitartásod íme, elnyerte jutalmát! Mivel havi levelet kapunk, teli mindenféle rajzzal, íromani csak kevés szerencsés kerül be a rovatba. de m láthatja, a kitartás meghozza a maga gyümölcsét, dünk az újságból is.

Az oldalon látható rajzok beküldői egy-egy teljes verziós játékot kapnak munkájukért cserébe. Várom a következő havi leveleket, jó nyaralást, vegyétek a got, csaó!



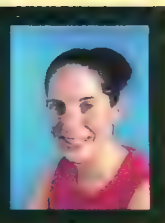
Wolverine, Pálvölgyi Pétertől



Szabó Balázs munkája

LETÖLTÉS

AZ IDŐ, MINT TUDJUK, PÉNZ. AZ IGAZSÁG MÉG ENNÉL IS FONTOSABB; A 60-AS LEMEZNÉL AZONBAN SEMMI ESETRE SEM



SZERKESZTETTE:
Catherine Channon

Van néhány igazi nagy név az ehavi lemezen. Mindjárt a legelején ott található Colin McRae és partnere, Nicky Grist a *Colin McRae Rally 2.0*-ban, őket szorosan követi a fénykardos *Jedi Power Battles*. Találkozhatunk még a régi kedvencel, a *Destruction Derby*-vel is, pontosabban *Raw* alcímmel rendelkező folytatásával. Nem szabad azonban, hogy a nagy öregek elhomályosítsák a holnap leendő sztárjait: ezek között szerepel a SCE *In Cold Blood*-ja, az Infogrames *Hogs Of War*-ja, és a Take2 *MoHo*-ja. Sosem árt egy kis friss vér a keringésbe...

Catherine Channon

A 60. LEMEZ HASZNÁLATA

Letöltés után a ← és → jobbra gombokkal scrollozhatsz végig a játékok listáján. A kívánt demó elindításához sz X-t használhatsz - némelyik demó után resetelned kell.

Problémáid vannak a CD-vel?

Tedd a hibás CD-t egy borítékba! Mellékelj pár sort a hibajelenségről, hogy munkánkat megkönnyítsd! Postázd a szerkesztőség címére! Letesztezzük, és ha valóban nem működik, küldünk egy másikat. Figyelem, régi CD-k nincsenek raktáron!



Hosszú utat tettünk meg, kicsim... Két év után Colin újból a pályán...

Colin McRae Rally 2.0

| | |
|----------|------------------|
| ■ KIADÓ | Codemasters |
| ■ MŰFAJ | Rally szimulátor |
| ■ VERZIÓ | Játszható demó |

Miután lecserélték Subarujukat az új Ford Focus-ra, Mr. McRae és Mr. Grist újból sikerre viszik a rally műfajt. Az úttörő újításokat szerepeltető *ColinMcRae Rally 2.0* az utolsó milliméterig kihasználja a kedvenc konzolunk adta lehetőségeket. A demóban a Nicky melletti vezetőülésben elhelyezkedve végigmehetsz a három pálya egyikén, amelyet a program véletlenszerűen választ ki - Finnország, Franciaország, Svédország. Úgyhogy mindenki kösse be magát, és irány a pálya...

■ Irányítás

- ⊗ Gyorsít
- Kézfék
- Ⓐ Kameraváltás
- Ⓢ Fék
- Ⓜ Háttnézés
- ↑↓←→ Kormányzás
- START Szünet

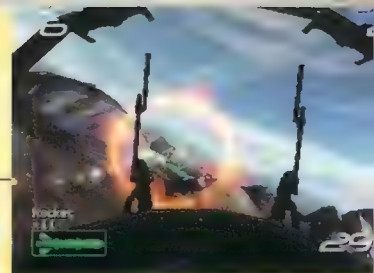
■ Egyéb jellemzők

A több hónapos finomhangolási perióduson át-esett teljes verziós *ColinMcRae Rally 2.0*-ban több lehetőséggel találkozol, mint ahány csokifajtát találnál Svájcban.

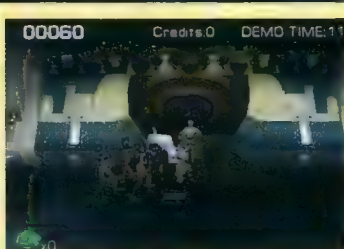
■ További infók

Kukkants be a Focus motorháztetője alá a PSM 10-ben található leírás segítségével.





Érezd az
arcodba csapó ro-
ahogy az *N-Gen*
beli tájain százu-
végig, miközben
széles elemeket
rülgetsz. Mindon-
öt perced van, l-
áthaladj az össz-
lenőrzési ponton
lelődd rosszindu-
ellenfeleidet, úgy
mindent bele



Elképzelhető, hogy
szükség lesz az Erő haszná-
latára ahhoz, hogy élve keresz-
tüljuss a Föderáció hajójának
veszélyein

Jedi Power Battles

| | |
|-----------------|----------------|
| ■ KIADÓ | Activision |
| ■ MŰFAJ | Verekedős |
| ■ VERZIÓ | Játszható demó |

A *The Phantom Menace* történetét lazán követő *Jedi Power Battles*-ban öt Jedi lovag egyikét választod ki, hogy aztán felöltve a kényelmetlen csuhát az *Episode I* különböző helyszínein csapd agyon a gonoszt. A demóban a Kereskedelmi Szövetség hajóját verheted végig; a helyszín eredetileg békétárgyalásokra szolgált volna a Jedik és a kereskedők között, most azonban leginkább a Harcosok Klubjára emlékeztet. Keresztül kell fénykardoznod magad a Szövetség droid-hajóján, különféle robotokat felaprítva útközben.

■ Irányítás

- Ⓐ Erős támadás
- Ⓑ Suhintás (vízszintes támadás)
- Ⓒ Ugrás (kétszer megnyomva dupla Jedi-ugrás)
- ⓧ Csapás (függőleges támadás)
- ←→↑↓ Mozgás

- Ⓐ Védekezés
- Ⓑ Erő-képességek változtatása
- Ⓒ Ráállás az ellenségre (a legközelebbire)
- Ⓓ Futás
- Ⓔ Szünet + menü
- Ⓕ Váltogatás az Erő és az Egészség kijelzési módok között
- Ⓖ Rövidtávú Erő-támadás
- Ⓗ Speciális tárgy használata (rövidtáv)
- Ⓘ Rövidtávú védekező-Erő használata
- Ⓚ Nagy hatótávú Erő-támadás

■ Egyéb jellemzők

A teljes verzióban Obi-Wan, Qui-Gon, Mace Windu, Adi Gallia vagy Plo Koon bőrébe bújva apríthatod a rosszfiúkat.

■ További infók

Az Erő legyen veled, és segítsen megtalálni a teljes *PSM* leírást. Esetleg gyarló halandó képességeid használatával lapozd fel a *PSM II*-et...

N-Gen Racing

| | |
|-----------------|----------------|
| ■ KIADÓ | Infogrames |
| ■ MŰFAJ | Jövőbeli racer |
| ■ VERZIÓ | Játszható demó |

A z *Ace Combat* és a *WipeOut* eme futurisztikus keveréke a legelső ilyen stílusú játék PlayStation-ön. Nem is szimulátor, nem is sima versenyjáték, inkább a kettő ötvöze-
te. A demóban öt perced van arra, hogy te legyél az ég ura a három *N-Gen* gép egyikében.

■ Irányítás

- Ⓐ/Ⓑ Gyors pörgés (jobbra és balra)
- Ⓒ/Ⓓ Csúrés (jobbra és balra)
- Ⓔ Fegyver léptetése (harcos besorolástól felfele)
- Ⓘ Tűz az aktuális fegyverrel (harcos besorolástól felfele)
- Ⓚ Tolóerő

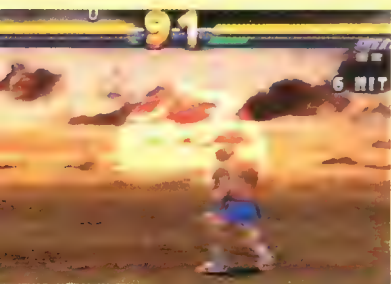
- Ⓒ Utánégető bekapcsolása
- Ⓓ Cycle between views
- Ⓔ Menü behívása

■ Egyéb jellemzők

A teljes verzióban lehetőség lesz g-
peket venni, feltuningolni őket, és m-
tetekre menő versenyeken indulni ve-
Ha megnyersz néhány küzdelmet roz-
őreg Hawk-oddal, elég pénzed gyűlik
össze, hogy egy sokkal komolyabb já-
gányba, például a *Mirage*-ba fektet-

■ További infók

Kapcsolj hátramenetbe, és tolass viss-
az előző számban található leírás-
hoz



Mernél harcolni a Street Fighter két legészantabb karakterével? Hozz ki mindent belőlük a demóban, és próbáld meg bemutatni az összes speciális támadást – amíg a teljes verzió megérkezik

Street Fighter EX 2 Plus

| | |
|----------|----------------|
| ■ KIADÓ | Virgin |
| ■ MŰFAJ | Verekedős |
| ■ VERZIÓ | Játszható demó |

A z aprótermetű Ryu felölti fehér hacukáját, és kiáll a bivalyerős, kopasz Sagat-tal. A Capcom Street Fighter sorozatának legújabb darabja tehát megérkezett, és te is belekóstolhatsz a fentebb említett pár harctába; mi Ryu-ra fogadtunk... A sorozat következő része egyébként a PlayStation2-s Street Fighter EX 3 lesz.

■ Irányítás

- ↑ Ugrás
- ↓ Guggolás
- ⊗ Alacsony rúgás
- Ⓚ Magas rúgás
- Ⓚ Blokk
- Ⓚ Felső ütés

■ Egyéb jellemzők

A teljes verzióban megtalálható a Street Fighter sorozat összes harcosa (több, mint húsz) és mozgása; kellemes lesz az ellenfélre szabadtítani azoknak a villámgyors speciális mozdulatoknak az erejét.

■ További infók

Olvasd el a teljes leírást a PSM 12-ben.



Készülj fel a végsőig való küzdelemre. Nevezhetjük akár disznótornak is...

Hogs Of War

| | |
|----------|----------------|
| ■ KIADÓ | Infogrames |
| ■ MŰFAJ | Röffenés |
| ■ VERZIÓ | Játszható demó |

Ki hitte volna, hogy a háború malacaival ilyen jól lehet szórakozni? Itt a lehetőség, hogy te is csatlakozhass a sonka-háborúhoz! Két pálya játszható a demóban, egy egyjátékos – amely a teljes verzió első pályáján alapul – és egy kétjátékos; az orosz vagy a brit sertes-sereget irányíthatod.

■ Irányítás

- ↔↔↔↔↔ Rőfi mozgása
- Ⓚ Ugrás
- Ⓚ Belépés járműbe / épületbe / lötoronyba
- Ⓚ Kamera irányítása
- Ⓚ Szünet
- Ⓚ Fegyver-kiválasztó menü megnyitása

↔↔↔↔↔ Fegyver kiválasztása

- ⊗ Fegyver kiválasztó / menü bezárása
- Ⓚ Távcsoves fegyver célzása
- ⊗ Tűz
- Ⓚ Aktuális fegyver kiválasztásának visszavonása
- Ⓚ Vonóhorog fel
- Ⓚ Vonóhorog le
- ⊗ Lenyomva tartva tövés erősség / hatótáv növelése
- ⊗ Újbóli lenyomásra bizonyos fegyvereknél robbantás

■ Egyéb jellemzők

A teljes verzió maga a totális háború, nagyobb és poénosabb fegyverekkel.

■ További infók

Röffenésd fel az előző számot a teljes leíráshoz.

Destruction Derby Raw

| | |
|----------|----------------|
| ■ KIADÓ | SCEE |
| ■ MŰFAJ | Autó-gладиátor |
| ■ VERZIÓ | Videó |

A Studio 33 elvetemült tagjai úgy gondolhatták, hogy ideje egy kis karosszéria-zúzásnak, csak ez alkalommal kicsit keményebben, mint eddig. A *Destruction Derby* volt a PlayStation eredeti autógyilkosdija, és miután hatalmas sikert aratott, a folytatások sem vártak magukra. Ha a *Gran Turismo*-t lélegzetelállítónak hívtuk, a *Destruction Derby* tudópusztító lehetne.



Videó Galéria

A PSM RENDSZERES KÖZVETÍTÉSE A HOLNAP JÁTÉKAIRÓL.



Ölj, vagy téged ölnek meg – minden autózúzás játék ősatya visszatért; és nagyobb, gonoszabb, és erősebb, mint valaha.



Ronaldo V-Football

| | |
|----------|--------------------|
| ■ KIADÓ | Infogrames |
| ■ MŰFAJ | Futball-szimulátor |
| ■ VERZIÓ | Videó |

A z ehavi lemezre a brazil party-hangulatot maga Mr. Ronaldo Luiz Nazario de Lima (de nektek csak Ron) hozza el. Ahogy a cím alapján már várható is volt, a játék a futballszimulátorok megszokott környezetét egy kis brazil behatással pezsdíti fel. A tömeg szamba-

stílusban kiabál, jelzőrakétákat lövöldözve, tengerparti röplapdameccs hangulatban. A gyönyörűen modellezett játékosok mozgatai között mintha egy kis tangó is megbújna. Mondjuk ez az angol játékosokra is igaz...



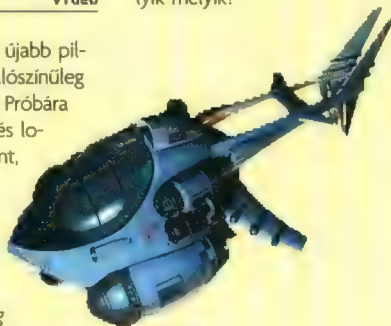
Nem is olyan rossz ez a V-Football sorozat! Ronaldo szereplése egy kis sé, hogy is mondjuk, szambásítja a játékot



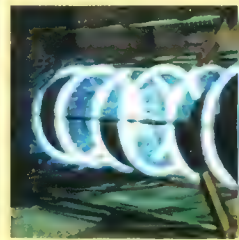
In Cold Blood

| | |
|----------|-----------------|
| ■ KIADÓ | SCEE |
| ■ MŰFAJ | Lopkodós kaland |
| ■ VERZIÓ | Videó |

Itt a lehetőség, hogy egy újabb pilantást vethess a nyár valószínűleg leginnovatívabb játéka. Probára teszi majd az agyadat, a harci és lopkodási képességeidet egyaránt, mindezt egy gombnyomásra. hollywoodi forgatókönyv-írók segítettek a történet kialakításában, emellett egy szintén filmes történetíró, valamint a *Birodalom visszavág* teremtményekkel foglalkozó trükk-



stábja. Ebben a világban összemosódik a hazugság és az igazság – te rájössz, melyik melyik?

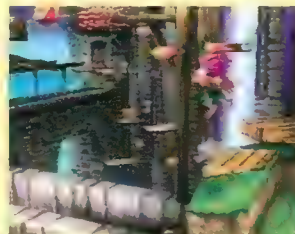


Sötét atmoszférával, amely még Naomi Campbellénél is hatásosabb, a *Cold Blood* az idei év nagy sikere lehet

Tombi 2

■ KIADÓ SCEE
■ MŰFAJ Platformer
■ VERZIÓ Videó

Az idősebb PlayStation játékosok még emlékezhetnek a Sony Tombi-jának bizarr külsejére – el tudod képzelni, ha SideShow Bob és Vanessa Phelps munkája. A 2D-3D keverék háttérű világban a platformozáson kívül még fejtörőket is meg kell oldanod; bár a külseje alapján nem sokat néznél ki belőle, sokak szerint megéri leülni elé – csak aztán fel tudj állni...



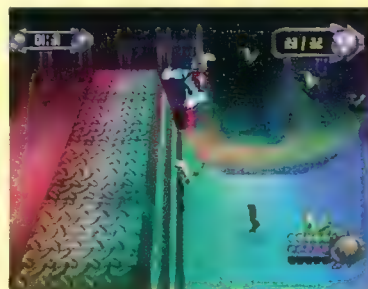
Ez itt Mr. Tombi. Rózsaszín haj, gatyá, és leginkább, nos, egy malacra hasonlít...

MoHo

■ KIADÓ Take 2
■ MŰFAJ Akció / arcade
■ VERZIÓ Videó

A pénzbedobós gyökerekből táplálkozó MoHo egy újabb darab a játéktérmi átiratok hosszú sorában. Hogy miben különbözik mégis a többi-ől? Nos, nincs többi – a játék stílusa teljesen egyedülálló. A versenyjátékok, platformerek, verekedős és a deszkás programok

tulajdonságait vegyítő darab igazi koktél. Egy börtöntöltelék robot szerepét játszó, aki azonban a régi reszelő-a-kenyérben trükk helyett egy lehetőséggel bír a szabadulásra: egy kemény és erőszakos verseny a börtön robotlakói között. Szabadságért való harcod a következő havi játszható demóval folytatódik.



A következő hónapban már lovagolhatsz is a tektonikus hullámokon a MoHo-ban!

A KÖVETKEZŐ HAVI DEMÓ CD-N

A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN SZEREPEL MAJDI

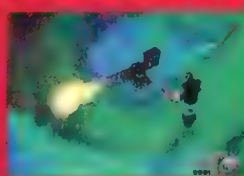
- A PUSZTÍTÓ EREJŰ DESTRUCTION DERBY RAW
- A GRIND SESSION DESZKÁS TRÜKKJEI
- A JACKIE CHAN'S STUNTMASER AGYAMENT MUTATVÁNYAI
- PLUSZ A SILENT BOMBER, AMOHO, TENCHU2, TEST DRIVE 6, VANISHING POINT, TITAN AE, ÉS A LETÖLTÉSEK!



Destruction Derby Raw



Fear Trek: Invasion



MoHo



Jackie Chan's Stuntmaster

HASZNÁLATI ÚTMUTATÓ A LETÖLTETHŐ CHEATEKHEZ

Rakj memóriakártyát a gépembe, és tedd be a demót. A ↑ és ↓ leombokkal scrollozhatsz végig a letöltések listáján. A kívánt letöltéshez az X-et használhatod – a kiválasztása után a mentés a memóriakártyádra kerül; az így megszerzett játékállásokat a teljes verziókban kamatoztathatod.

A kizárólag a PSM-ben szereplő letöltések segítségével hozzáfuthatsz a legújabb cheatekhez. Csak másold őket a memóriakártyádra, és nosza...

Colony Wars: Red Sun

A Colony Wars: Red Sun kétrészes cheatjének első darabjával az első két űrállomásra juthatsz el – a következő kettő a jövő hónapi letöltésben szerepel majd.



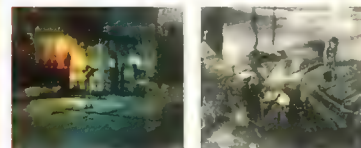
Rollcage Stage II

Nem kell gürüzned, hogy az összes pályán végigmenj – ezzel a cheatel mindegyiket elérheted.



Fear Effect

A kettős és a hármas lemezt érheted el az ehavi letöltéssel, az utolsót a következővel.



Driver

Elérheted az utolsó küldetést.



A Z

SOKAN KÉRTÉK MÁR EZT AZ ADATBÁZIST, HÁT KI-GYÚJTOTTUK GYORSAN AZ 592 LEGJOBB JÁTÉKOK ENNYI FÉRT 6 OLDALRA – HA JÁTÉKOT VESZEL JÓ FOG JÖNNI

**ACE COMBAT 2**

SCEE - Repülő.
Fantasztikus, akciódús játék, a baj csak az, hogy egy nap alatt képtelenség befejezni.

ACE COMBAT 3

SCEE - Repülő.
A Namco bebizonyította, hogy a „Flight sim” PC grafikai PlayStation-on is be lehet mutatni. Játékunk azonban nem nagy szm.

ACTION MAN MISSION XTREME

Hasbro - Kaland/Lövöldözős.
Mulatságos, de sajnos kiábrándítóan felszínű játék. Túl sok segítség áll rendelkezésre.

ACTUA GOLF

Gremlin - golf.
A megfelelő játékos animáció, és a változatos kommentárok egész jó hatást biztosítanak.

ACTUA GOLF 2

Gremlin - golf.
A jobb grafika, és az újabb lövés lehetőségek nem palástolják a játék alapvető korlátait.

ACTUA GOLF 3

Gremlin - golf.
Gremlin - golf.
Írnyítrendszér, és látvány.

ACTUA ICE HOCKEY

Gremlin - jég hockey.
Egy meglehetősen átlagos játék, lassú grafikával, és felesleges apróságokkal. Nem rossz, de nem is kiemelkedő alkotás.

ACTUA ICE HOCKEY 2

Gremlin - jég hockey.
Olyan, mint igazából síslak nélküli játszani. Csak a lényeg maradt ki - a játékosok.

ACTUA SOCCER

Gremlin - foci.
A korai hasznosított játékok egy elég fúrge, és elkötelezett képviselője.

ACTUA SOCCER 2

Gremlin - foci.
Nem könnyű „betörni”, de még így is a legjobbakkal között van.

ACTUA SOCCER 3

Gremlin - foci.
Hiányzik belőle a mozdulatok széles skálája, valamint nem igazán azonosul a játék természetes folyamatával.

ACTUA SOCCER CLUB EDITION

Gremlin - foci.
Alapjában véve olyan, mint az Actua Soccer, de nem nemzetközi, hanem nemzeti vonatkozása.

ADIDAS POWER SOCCER

Psygnosis - foci.
Vad, excentrikus, de nem túl rabul ejtő.

ADIDAS POWER SOCCER 2

Psygnosis - foci.
Nem a legkiválóbb foci-játék, de érdemes kipróbálni.

ADIDAS POWER SOCCER INT

Psygnosis - foci.
Új módok, és valószínűleg csapat-, valamint játékos tulajdonságok.

ADIDAS POWER SOCCER '98

Psygnosis - foci.
Kiábrándító, és olykor-olykor felháborító.

AGILE WARRIOR

Virgin - légi háború.
Durva, kidolgozatlan repülő akciók, néhány pozitív tulajdonsággal.

AIR COMBAT

SCEE - légi harc.
A Namco arcade-módú játéka különösen nem nagy durranás.

AIRONAUTS

Red storm - lövöldözős játék.
Ha a fejlesztők kicsivel több fantáziát visznek bele a játékba, a végeredmény kétségkívül nagyszerű lett volna. Így viszont nem az.

AIR RACE

THQ - verseny/verekedős játék.
Egy kellemes meglepetés. Bár a hibák nyilvánvalóak, a játék maga robusztus, és jó felépítésű - egy próbát mindenképpen megér.

AIV EVOLUTION GLOBAL

Acclaim - stratégiai játék.
Egy újabb Sim-city kópia, amely érdekes, és elgondolkodtató, de az események lassan hőmpolyógnak.

AKUJI THE HEARTLESS

Eidos - 3D kalandjáték.
Vonzó bár képtelen kaland a gonosz árnyékokban.

ALIEN TRILOGY

Acclaim - lövöldözős játék.
Félelmetes Doom-kópia, ahol a hangsúlyt az intellektusra, és az ügyességre fektették.

ALL STAR SOCCER

Eidos - foci.
A mókás kommentárok sem feleltetik a játék gyenge minőségét.

ALL STAR TENNIS

Ubi-Soft - tenisz.
Évezetes, szórakoztató tenisz balhé, bár egy játékos módban nem ajánlatos kipróbálni.

ALLIED GENERAL

Mindscape - háborús játék.
A rideg, félelmetes grafika néhány plusz ponttal párosul.

ALONE IN THE DARK

Infogrames - 3D akciókaland.
Egyike a piacon található legszebb, és legjobbban játszható kaland játékoknak.

ALUNDRA

Psygnosis - szerepjáték.
Zelda legendája a PlayStation-on. Vigyázat, rabul ejt!

ANDRETTI RACING

EA - versenyzős.
Változatos, mulatságos, bár egy kissé nehézkes verseny. Talán a Ridge Racerhez hasonlító.

A HÓNAPO PLATINUM JÁTÉKA



Név: Ridge Racer Type 4
Gyártó: SCEE
Típus: verseny-szimulátor

Az eredeti Ridge Racer nagyszerű grafikájával és fényeffektjeivel minden kétséget kizáróan maga mögé utasította a vetélytársait. A Type 4 epizód visszatérés az arcade-koncepthoz; a neon fények és az aprólékosan kidolgozott autók jelzik a fejlődést az előző részhez képest. Ha belevágsz a játékba, egyből el fog akadni a lélegzeted, és megérted, miért ezt választottuk mi is!

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

SCEE - tenisz szimulátor
Elavult külseje, és durvasága sokak számára talán nem lesz szimpatikus, de ez egy arcade játék. Zseniális.

APE ESCAPE

SCEE - 3D platformer
Az eddigi legjobb platform játék - azonnal rabul ejt.

APOCALYPSE

Activision - lövöldözős
Helyenként kissé zavaros, bosszantó, és frusztráló, de a fanatikusokat bizonyára elszórakoztatja egy darabig.

AQUANAUT'S HOLIDAY, THE

SCEE - búvár szimulátor
Ez a víz alatti kaland előbb válik unalmasnak, mint érdekes.

ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.

Acclaim - lövöldözős
Az unalmas, egysíkú grafika és a céltalan feladatok miatt a játék nem éri meg a pénzt.

ARMOURED CORE

SCEE - mech lövöldözős
Izgalmas, és akciódús mech játék.

ARMY MEN 3D

3D0 - kaland/lövöldözős játék
Komoly kivitelezési hibákkal küszködő játék, amely ezért sehogyan sem képes megfelelni az elvárásoknak.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES

3D0 - lövöldözős
Bántóan félész, és zavaros játék. Lerágott csontnak számít, kategóriáján belül is szörnyen sekélyes.

ASSAULT

Teistar - lövöldözős
Izgalmas, de a 3D perspektíva főleg a pontatlan célzásban, és igazságtalan halálokból nyilvánul meg.

ASTERIX

Infogrames - platform/stratégiai játék
A risk-nek, és egy gyengécske gyűjtögetős játéknak a keveréke, némi harccal fűszerezve.

ASTEROIDS

Activision - lövöldözős
A klasszikus játék 3D-s változata is rendkívül szórakoztató.

ATARI COLLECTION 2, THE

GTI - retro gyűjtemény
Az eddigi legjobb retro válogatás, de a '90-es években nehezen állja meg a helyét.

AUTO DESTRUCT

EA - versenyzős/steatégi játék
Nem rossz, de távolról sem nevezhető jónak. A játék alapkonceptja figyelemre méltó, ám hamar unalmasnak válik.

AZURE DREAMS

Konami - szerepjáték
Érdekes, ám kicsit kapkodós szerepjáték. Ha tetszik, biztos, hogy legalább egy hétig képtelen leszel abbahagyni.

**BARBIE RACE & RIDE**

SCEE - lovagló játék
Szórakoztató, ám sekélyes. Egy nyugalmas, és csendes délután érdekében kissé drága mulatság.

BARBIE SUPER SPORTS

SCEE - sport játék
Kiábrándító, minden pozitívumot nélkülöz.

BASEBALL 2000.

Interplay - baseball szimulátor
Ugyanolyan unalmasnak válik egy idő után, mint a többi, baseballal kísérletező társa.

BATMAN AND ROBIN

Acclaim - arcade/kaland játék
A készítő túl sokat próbált kihozni a játékból.

BATTLE ARENA TOSHINDEN

SCEE - verekedős
Ez a fegyverekre alapozott 3D-s játék továbbra sem veszített varázsból.

BATTLE ARENA TOSHINDEN 2

SCEE - verekedős
Kiábrándítóan egyszerű, az előző részhez képest, csak grafikai lag váltózatossá.

BATTLE ARENA TOSHINDEN 3

SCEE - verekedős
Határozottan jobb, mint az előző, de még így sem veheti fel a versenyt a Tekken szériával.

BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT

3D0 - tankos lövöldözős
Szép nagy robbanások, de ez minden. Rövid-életre eltelére is szórakoztató.

BEATMANIA

Konami - DJ szimulátor
A Norman Cook rajongók élvezni fogják, de ha komolyan gondolod a dolgot, inkább lemezjátszót vegyél.

BIO FREAKS

GTI - verekedős
A sok-sok nevetés, és a vértáztta szórakozás garantált.

BISHI BASHI SPECIAL

Konami - party játék
Bullizós emberek számára felfűthető szórakozást nyújt. A legjobb party játék.

BLACK DAWN

EA - légi harc szimulátor
Egy tisztelegés helikopterés játék, jó grafikával, és érdekesítő kúdelésekkel.

BLAM! MACHINEHEAD

EA - lövöldözős
Szép küllemű sci-fi játék, érdekes megoldásokkal.

BLAST CHAMBER

Activision - puzzle
Újszerű, és elgondolkodtató.

BLAST RADIUS

Psygnosis - lövöldözős
Elejtől a végig élvezetes, arcade stílusú lövöldözős játék.

BLAZE & BLADE: ETERNAL QUEST

FunSoft - szerepjáték
Érdekes kísérlet egy többjátékos szerepjátékra, de nem túl jó.

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

BMG - szerepjáték
Sajnos nem sikerült valami sokat kihozni ebből a súlyosan korlátozott, és hibákkal tei játékból.

BLOODLINES

SCEE - jövőbeli sportok
Nehéz, és gyors akciók, de még így is kevésnek bizonyul.

BLOODY ROAR: HYPER BEAST DUEL

Virgin - lövöldözős
Nem túl változatos, de van benne elég stratégiai kihívás, és a látvány is kiváló.

BLOODY ROAR 2: BRINGER OF THE NEW AGE

Virgin - verekedős
Egy hibátlan, gyors, és figyelemre méltó játék.

B-MOVIE

GTI - lövöldözős
Meglepően igényes, és az elcséplé téma ellenére is mutat egy-két újdonságot.

BOMBERMAN

Virgin - arcade játék
Ami egy játékosnak unalmas, az öt játékosnak rendkívül izgalmas.

BOMBERMAN WORLD

SCEE - árkád játék
Egész jó, egyetlen baja a nehézkes irányítás.

BRAHMA FORCE

JVC - lövöldözős játék első személyű módban
Kileak ismét köztünk van, de a néhány okos meg ellenére sem számolhatunk be jelentős fejlődéssel.

BREAK POINT

Ocean - tenisz szimulátor
Kissé túlbonyolított, ám az ütési technikák jók.

BREATH OF FIRE III

Virgin - szerepjáték
Nagyszerű, mókás japán szerepjáték.

BRIAN LARA CRICKET

Codemasters - krikett szimulátor
Szórakoztató, szép kivitelű krikett szimulátor.

BROKEN SWORD

SCEE - kalandjáték
Ígyenesen megmunkált eposz, amellyel belekötökünk Páris elegáns hangulatába.

BROKEN SWORD II: THE SMOKING MIRROR

SCEE - kalandjáték
Az egyik legelvezetesebb kalandjáték.

BRUNSWICK CIRCUIT PRO BOWLING 2

THQ - bowling szimulátor
Létezik pár dolog, amit nem lehet a PlayStation keresztl átélni.

BUBBLE BOBBLE 2

Virgin - platform játék
Aranyos játék, jópofa grafikával.

BUGGY

Gremlin - komikus versenyzős játék
Élvezetes, csak hiányzik belőle a modern játékok arculata.

BUGS BUNNY: LOST IN TIME

Infogrames - 3D platform játék
Nem túl változatos, és kissé véletlenszerű.

BUG'S LIFE, A

SCEE - 3D kaland játék
Erythén bogaras, de aranyos. És persze lassú is.

BUSHIDO BLADE

SCEE - verekedős játék
Ne várd meg a Tekken 3-at, csapj le erre a játékre fogd meg bábáit.

BUST A GROOVE

SCEE - tánc szimulátor
A megjelenítés szinte felemelő, ám nélkül ólmag-mélti a játék.

BUST A MOVE 2

Acclaim - puzzle játék
Egyszerű, mégis lebilincselő Tetris szerű játék. Már legendás.

BUST A MOVE 3

Acclaim - puzzle játék
Kategóriáján belül, ez az egyik legjobb két-játékos megoldás.

BUST A MOVE 4

Acclaim - puzzle játék
Még mindig rabul ejtő, de főleg kezdő Bust-a-m-rajongóknak ajánljuk.

**CAESAR'S PALACE**

Interplay - casino szimulátor
Nem igazán tartozik a játékok kategóriájába. Csak legnagyobb kétésebes esetén okozhat némi izgalmat a többjátékos alkotás.

ARMAGEDDON

I - vezető játéka
Első néhány elgázolt járókelő után a játék ment-
etlenül unalmasa válik.

HARAGE HEART

EE - stratégiai játéka
Tenyés értelemben rendkívül vonzó, de van, akít
világ lefáraszt. Csak erősebb idegzetűeknek.

ASTLEVANIA:
SYMPHONY OF THE NIGHT

EE - platform kalandjáték
Ajánlatképpen játszható játék, de ez minden, semmi
önleges.

ASTEROL HONDA
UPERBIKE RACING

Q - motor verseny
Biztos, hogy nem a legkönnyebb játék, de kitartó
korlással el lehet jutni arra a szintre, hogy a
játék élvezhetővé váljon.

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS

Q - motor verseny
Mény, néha már durva verseny, főleg azoknak fog
színi, akik eddig hiányolták az ütőzéseket.

CHESSMASTER 2

nscape - sakk
meg akarsz tanulni játszani, lime a egyszerű lehetőség.

HOCOBO RACING

EE - go-kart verseny
ki sem gondolta volna, hogy a Final Fantasy ké-
tli ilyen fércmunkát produkálnak.

CIRCUIT BREAKERS

nscape - verseny
szükségszerűen számító, egyszerűen kivitelezett, iz-
mas játéka. A legjobb négyjátékos módban.

CIVILIZATION II

division - stratégiai játék
ú, és néha nagyon esztelen, de ennek ellenére vonzó játék.

COLLIN MCRAE RALLY

demasters - autóverseny szimulátor
megjelenést áttették júniusra, de a készítőik remé-
lőnek nem hazudtolják meg magukat, és előlínak
jobb rally játékkal.

COLLIN MCRAE RALLY 2.0

demasters - autóverseny szimulátor
megjelenést áttették júniusra, de a készítőik remé-
lőnek nem hazudtolják meg magukat, és előlínak
jobb rally játékkal.

OLONY WARS

gnosis - 3D űrháború
almas, egyszerűen megtervezett. Ha veszed a fá-
ságot, és kitapasztalod a játék finomságait, élvez-
tő fogod.

OLONY WARS: RED SUN

gnosis - 3D űrháború
lebilincselően izgalmas, látványos játék, amely
ség kívül a műját legnagyobbságait közé tartozik.

COLONY WARS: VENGEANCE

gnosis - 3D űrháború
egjobb űrháborús játéka a PlayStation-on. Élveze-
s magával ragadó.

COMMAND & CONQUER

valós idejű háborús játéka
PC-s játéka egyszerű átirata. „Make war not love”.

COMMAND & CONQUER

valós idejű háborús játéka
Red Alert rajongók kétségkívül szeretik fogják, de
ájában semmi újjal nem kecsegtet.

COMMAND & CONQUER RED

valós idejű háborús játéka
Red Alert rajongók kétségkívül szeretik fogják, de
ájában semmi újjal nem kecsegtet.

CONSTRUCTOR

claim - management szimuláció
sz klassz játék, de eger nélkül nehéz lesz irányítani.

OOL BOARDERS 2

EE - snowboard
a egyszerű sport játék arcade módban, a készí-
tő a legapróbb részletekre is ügyetlek.

OOL BOARDERS 3

EE - snowboard
ak maximális elismeréssel nyilatkozhatunk arról a
ékről, amely talán még elődjét is meghaladja.

OOL BOARDERS 4

EE - snowboard
nyújtózkodó grafika, de ezen kívül, az előző részekhez
est, semmi újat nem nyújt. Deja vu.

OURIER CRISIS

IG - kerekpáros
fél óráig egyszerű módja, de ami ezután követ-
zik maga a merő unalom.

CRASH BANDICOOT

SCEE - 3D platform
Hatalmas, stílusos, és lenyűgöző játék, amely iskolát
teremtett.

CRASH BANDICOOT 2

SCEE - 3D platform
Kevésbé fájdalmas, mint az eredeti, de nincs sok kü-
lönbség a két játék között. Mégis remek időtöltés.

CRASH BANDICOOT 3

SCEE - 3D platform
A lényeg nem sokat változott, de azért találkozhá-
tunk egy-két jópofa újítással.

CRASH TEAM RACING

SCEE - go-kart verseny
A go-kart rajongóknak a játék sok-sok kellemes pillá-
natot fog okozni.

CRICKET 2000

EA - krikett
A játék elég fantáziátlan, viszont meglehetősen lassú.
Hát ez nem sikerült, fiúk!

CRITICAL DEPTH

GTI - lövöldözős játék
Tulajdonképpen egy egész jó alkotással állunk szem-
ben, az akció pártiaknak nem lesz okuk a panaszra.

CRITICOM

Virgin - verekedős játék
Nagyszerű játék, egyszerű küzdelem. Az idő múlása-
val újabb és újabb kellemes meglepetés érő az embert.

CROC

EA - 3D platform
A Tomb Raider kistestvére, kiváló grafikával, és iz-
galmas cselekménnyel. A kicsik szeretik fogják.

CROC 2

Fox - 3D platform
Szebb, jobb, nagyobb - és bizony nehezebb is, mint
az elődje. Azért egy próbálkozást ez is megér.

CRUSADER: NO REMORSE

EA - arcade/kaland játék
Ez elnagyolt grafika, és a trükkös irányítás némileg
csökkenti az arányos izgalmas játék értékét.

CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC

3DO - kalandjáték
Ha a kalandozás tényleg unalmas lenne, a lejtűt kor-
nok nagy hősei áttértek volna a földművelésre.

CRYPT KILLER

Konami - lövöldözős
Megfelelően kivitelezett, ám könnyen felejthető arcade
játék. Teljesen OK, de semmi újdonságot nem tartalmaz.

CYBER TIGER

EA - golf
Ezt a játékot nyilvánvalóan sosem tesztelték. Érthe-
tetlen, banális hibák tarkítják.



Daimonien

Acclaim - arcade/kaland
A játék sajnos túl rövid, és túl könnyű. Ennek elle-
nére szeretetre méltó a program, bár lehetne egy ki-
csit nehezebb.

DARK FORCES

Virgin - lövöldözős
Tohonya és elavult Doom származék. A hatás ezúttal
sajnos elmaradt...

DARKLIGHT CONFLICT

EA - űrbéli lövöldözős játék
Ez egy kielégítő 3D lövöldözős játék, az Elit-hez ha-
sonló stílusban.

DARKSTALKERS

Virgin - verekedős játék
Nem rossz, de az bizonyos, hogy a nála sokkal jobb
SF Alpha előtt kellett volna kijönnie.

DARKSTALKERS 3

Virgin - verekedős játék
Az őt rajongó tábor bizonyára nagyra értékeli, le-
szek azonban olyanok is, akik ezt a fajta fantasztí-
kumot már nem tudják befogadni.

DEAD BALL ZONE

GTI - a jövő sportjai
Vége egy tisztességesen játszható jövőbeli sportjá-
téka, de azért nem olyan egyszerű, mint a 16-bites
klasszikus Speedball.

DEAD OR ALIVE

SCEE - jövőbeli verekedős
A rengeteg finomítás ellenére is csak másodlagos sze-
repet tölt be a Tekken 2, vagy a Soul Blade mellett.

DEATHTRAP DUNGEON

Eidos - 3d kalandjáték
Nehezen múlna felül a Tomb Raider-t, de azért nem
egy rossz 3D-s játék.

A HÓNAPI
VEREKEDŐS
JÁTÉKA

Név: Tekken 3
Gyártó: SCEE
Típus: verekedős játék

A Tekken 3 a legjobb verekedős játék a
Sony PlayStationre. A játék kiemelkedő
grafikája, a modulatsorok változatossága,
az animáció valóságossága joggal követeli
meg magának a szuperlatívuszokat. Ezen
kívül a játékban száltalán titok, bónusz és
rejtélyt kapott helyet, ezek felkutatása még
tovább fokozza az izalmakat. Ha vereké-
dős játék - akkor az a Tekken.

DEFCON 5

SCEE - 3D akció/stratégia
Izgalmas, és hangulatos stratégia-központú akció já-
téka. A „gondolkodó” Doom.

DEMOLITION RACER

Infogrames - autóverseny
Nem egy eget rengető alkotás, de számos lehetőség
áll a játékos rendelkezésére.

DESCENT

Interplay - 3D blaster
Meglepően jó PC átirat. Őrási, és lebilincselő.

DESCENT 2

Interplay - 3D blaster
Folytatásként jól megállja a helyét, de az állandó
megmértetésnek van kitéve.

DESTREGA

SCEE - verekedős
Erdősebb alapvető támadások nélkül, sajnos az egész
nem sokat ér.

DESTRUCTION DERBY

Psygnosis - autóverseny
A remek versenyös-ütőzős játékok alapvető hibák
teszik kevésbé élvezetessé.

DESTRUCTION DERBY 2

Psygnosis - autóverseny
Messe meghaladja elődjét, mind a látvány, mind a
játékoság szempontjából. Briliáns.

DEVIL DICE

SCEE - puzzle játék
Jó kis puzzle játék, mely egyszerre okoz örömet, és
frusztrált.

DIABLO

EA - arcade/szerepjáték
Könnyen játszható, de nem a legjobb Japánban ké-
szített játék.

DIE HARD TRILOGY

EA - arcade/kaland
Három kiváló játék egynek az árdert.

DIE HARD TRILOGY 2

Fox - arcade kalandjáték
Egy szórakoztató stílus egyveleg, de mindenfajta új-
donságot nélkülöz.

DINO CRISIS

Virgin - éld túl a rémségeket!
Lehet, hogy nem olyan hangulatos, mint a riválisok,
de azért érdemes kipróbálni.

DISCWORLD

Psygnosis - grafikus kalandjáték
Jópofa, humoros, ám elég körmönfont kalandjáték.

DISCWORLD 2:
MISSING PRESUMED...?

Psygnosis - grafikus kalandjáték
Amennyiben Pratchett rajongó vagy, mindenképp
vedd meg a játékot.

DISCWORLD NOIR

GTI - grafikus kalandjáték
A PlayStation kalandjátékok netovábbja.

DISRUPTOR

Interplay - 3d lövöldözős
Bámulatos látvány, és pálya kidolgozás. Remekül he-
lyettesíti a Doom-ot.

DIVER'S DREAM

Konami - Víz alatti játék
Egy elgondolkodtató játék, ami sajnos túl hamar fe-
jeződik be. Amint belevágsz, hirtelen vége is.

DODGEM ARENA

Black Frlar - jövőbeli sport
Elégé tetszetős, de a játék mechanikája semmi újat
nem mutat.

DOOM

GTI - lövöldözős
Íme A Klasszikus 3D lövöldözős játék.

DRIVER

GTI - vezetés játék
Szemet gyönyörködtető látvány, és kielégítő játszha-
tóság jellemzi a játékot. Majdnem tökéletes.

DUKE NUKEM

GTI - 3D kalandjáték
Egy valamire való játékos gyűjteményének elengedhe-
tellen darabja.

DUKE NUKEM:
A TIME TO KILL

GTI - 3D kalandjáték
Kedves kis csoportban találja a videó játékok klasz-
szikus darabjait.



EAGLE ONE: HARRIER ATTACK

Infogrames - repülő szimulátor
Első osztályú repülő szimulátor, arcade stílusú fi-
nomsgokkal.

EURO 2000

EA foci szimulátor
Egy újabb verzió, újabb örület, de ugyanolyan lebi-
lincselő, mint mások.

EUROPEAN PGA GOLF

Infogrames - golf szimulátor
Hiányzik belőle az Everbody's Golf-ban olyan jól ér-
vényesülő látvány, és játszhatóság. Ennek ellenére
megér egy próbát.

EVERYBODY'S GOLF

SCEE - arcade golf játék
Gusztyos, szépen feltálat, és rendkívül izletes!

EVERYBODY'S GOLF2

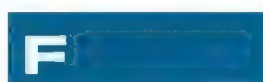
SCEE - arcade golf játék
Igazi sport, valamint minigolf rajongók számára kötelező.

EVIL ZONE

Titus - harci játék
Jobban kidolgozott irányítás, és modulátok bizony
az első helyre emelhetők volna a játékok. De nem
jött össze.

EXHUMED

BMG - lövöldözős játék
Szép grafikával tüzeltet egyiptomi témájú, izgalmas
alkotás.



F1 2000

EA - verseny szimulátor
A PlayStation eddigi legjobban kidolgozott Formula
1-es szimulátora.

F1 RACING CHAMPIONSHIP

Ubi Soft - versenyő szimulátor
A játék egészen jó lenne, ha a lomha prezentáció,
valamint a kommentár hiánya és a károk nélküli üt-
közések nem rontanák el a hangulatát.

FADE TO BLACK

EA - 3D kalandjáték
Hangulatos kalandjáték, amelyben pár dolog sajnos
túlontúl elapóztak.

FA MANAGER

Eidos - Foci management
Egyszerre rossz és briliáns. Csak foci fanatikusoknak
ajánljuk.

FA PREMIER LEAGUE
FOOTBALL MANAGER 2000

EA - foci management
Modernnek tűnik, de hiányzik belőle mély tartalom,
és a precizitás.

FEAR EFFECT

Eidos - 3D kalandjáték
A játék akár a legnagyobbak közt is szerepelhetne,
ha lenne valami, ami jobban összefogná.

FIFA '98: ROAD TO WORLD CUP

EA - foci szimulátor
Jobb, mint az előző verzió. Nagyszerű játszhatóság,
valamint okos grafika jellemzi.

FIFA '99

EA - foci szimulátor
Az egyik legjobb irányító rendszer ebben a játékban
található.

FIFA 2000

EA - foci szimulátor
A FIFA végre beért. Itt már egy sokkal kiegyen-
súlyozottabb játéknak lehetünk a részesei, kevesebb
meggondolatlan hibával.

FIGHTER MAKER

Virgin - „csináld magad” verekedős játék
Bármit is érsz el ezzel a játékkal, nem fogsz karriert
befutni a játék fejlesztés terén.

FIGHTING FORCE 2

Eidos - lövöldözős
Rendkívül felszínes egy játék, ami ráadásul másnak
próbálja mutatni magát, mint ami valójában.

FINAL DOOM

GTI - lövöldözős
30 rémisztő új pálya, és némi újítás. Pont olyan
alapmő, mint a Doom.

FINAL FANTASY VII

SCEE - szerepjáték
A játék, a PlayStation-re készített kiválóságoknak
egy újabb válfaja.

FINAL FANTASY VIII

SCEE - szerepjáték
A legszórakoztatóbb játék.

FISHERMAN'S BAIT 2:BIG OL' BASS

Konami - horgász szimulátor
Vagy először bejön az effajta újdonság, vagy sosem
barátkozol meg vele.

FLUID

SCEE - zenekészítő
Lazítsd el magad, és szólatasd meg a legszebb dal-
lamokat.

FORMULA 1

Psygnosis - autóversenyő szimulátor
Valóságos, és igencsak élvezetes verseny játék. Kö-
telező darab.

FORMULA 1 '97

Psygnosis - verseny szimulátor
Az 1996-os hoz képest, szinte minden tekintetben ki-
váló. Mérőföldi motorsport játékok terén.

FORMULA 1 '98

Psygnosis - autóversenyő szimulátor
Egyértelműen kevesebbet tud az F1 '97-nél. Összintén
szólva, még az eredeti szintjét sem szárnyalja túl.

FORMULA 1 '99

SCEE - autóversenyő szimulátor
Jó kezelhetőség, és szép külső, ami azt jelenti, hogy
a fejlesztők végre visszatáltak a helyes útra.

FORMULA KARTS: SPECIAL EDITION

Telstar - 3D verseny játék
Egy kedves kis verseny játék, amely szimulátorként, és
kéjtájkos arcade-módban is remekül megállja a helyét.

FOUR WHEEL DRIVE WORLD CUP

Infogrames - autóversenyő játék
Hagyományos verseny játék, amely többet ígér, mint amennyi-
tí grafikát és kezelhetőségi szempontból képes felmutatni.

FUTURE COP:LAPD

EA - lövöldözős
Meglepően lebilincselő. Egy-, vagy kéjtájkos mód-
ban kiváló.



GAUNTLET LEGENDS

Midway - akció/kaland
A játékot valószínűleg egy klasszikus kaland inspirál-
ta, de a rengeteg hiba, és a tisztességes kidolgozás
hiánya sokat ront az értéken.

G-DARIUS

THQ - lövöldözős
Van itt pár egész jó játék, de a sok ismétlés miatt
megsem az igazi.

GEX 3D: ENTER THE GECKO

BMG - 3D platform
Kidolgozott, helyes, és szórakoztató. Némi újdonság
hiányzik belőle.

GHOUL PANIC

SCEE - fénypisztolyos játék
Igazi, a tömörked pálya próbára teszi a vállalkozó szel-
lemű játékos, a sokféleség pálya azonban szembevetni.

GLOVER

Hasbro - platformer
Végre egy friss, és őszinte próbálkozás, remek új öt-
letekkel tarkítva. Csak azok a borzalmas hibák ne
lennének benne.

G-POLICE

Psygnosis - verekedős szimulátor/lövöldözős
Bonyolult, kiváló kutyaviadatok, és repülő játékok
teszik érdekessé a programot.

G-POLICE: WEAPONS OF JUSTICE

SCEE - Őrjárfő szimulátor/lövöldözős
Alapműhöz méltó folytatás.

GRANDIA

Ubi Soft - szerepjáték
Gyatra grafika, izgalmas kalandok.

GRAND THEFT AUTO

BMG - bűnöző szimulátor
Ellentmondásos, és a grafika sem kiemelkedő. Ennek
ellenére jó vele játszani, szórakoztató, és eredeti.

GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969

Take 2 - bűnöző szimulátor
Semmilyen újdonsággal nem kecsegtet, és az eredeti
verziót sem körözi le. A GTA rajongók viszont biztos
szeretni fogják.

GRAND THEFT AUTO 2

Rockstar Games - bűnöző szimulátor
Olyan jó, hogy forgalomba sem szabadna kerülnie.
Ha elég idő van ahhoz, hogy megvehesd, bizonyára
élni fogod.

GRANSTREAM SAGA

SCEE - szerepjáték
Szórakoztató, de egyben kiábrándító is. Túl sok a
párbeszéd.

GRAN TURISMO

SCEE - autóversenyző szimulátor
Úti, vágja az összes PlayStation autóversenyzős játé-
kot, és a pokol fenekére taszítja őket.

GRAN TURISMO 2

SCEE - autóversenyző szimulátor
Egy tökéletes játékhoz méltó tökéletes folytatás. Hi-
tetenlennél szórakoztató.

GRUDGE WARRIORS

Take 2 - lövöldözős
Tiszta időpocsékolás.

GUARDIAN'S CRUSADE

Activision - szerepjáték
Színes, de izgalommentes, csak fanatikusoknak. Az
átlag játékos nézzen valami más után.

GUILTY GEAR

Studio 3 - 2D verekedős
Egy randi és kiábrándító harcos - a verekedős kate-
gória alja.



HARDCORE 4X4

Gremlin - autóverseny játék
Egy eredeti off-road játék, amely a keskeny, behatá-
rolt pályáról nehezen képes letérni.

HARD EDGE

Sun Soft - 3D arcade/kaland
Eldőb egy jó ötlet, majd pedig tucatnyi rossz. Fá-
rasztó, gyermeteg grafika.

HEART OF DARKNESS

Infogrames - 2D kalandjáték
Csodálatos, mozszerű látvány, de maga a játék jól
el tette fűszereit.

HELLNIGHT

Konami - akció/kaland
Olykor ijesztő, de többnyire inkább csak zavaros.

HERC'S ADVENTURES

Virgin - szerepjáték/platform
Szórakoztató bevezetést nyújt a szerepjátékok világá-
ba, de a hangulata a platformon és a rejtélyeken van.

HERCULES

SCEE - platformer
Mókás, de inkább a kisebbeknek okoz majd tartó-
sabb örömet.

HYDRO THUNDER

Midway - autóversenyző játék
Egy rendkívül élvezetes arcade játék csodás változa-
ta, de kell hozzá egy ki türelem.



IMPACT RACING

JVC - vezetés/lövöldözős szimulátor
Kezdetben izgalmas a játék, azután egyre elapadnak.

INCREDIBLE HULK

Eidos - Akció/kalandjáték
Ez a játék egy idő után bizony alaposan felkavarja az
indulatokat, úgyhogy csak óvatosan tessék vele bánni.

A HÓNAP
SPORT
JÁTÉKA

Név: ISS Pro Evolution
Gyártó: Konami
Típus: futball játék

Akárhonnán is nézzük, le a kalappal a ké-
szítő előtt. Újszerű felépítésével és irányítási
rendszerével az ISS Pro Evolution újabb fe-
jezetet írt a futball játékok nagy könyvébe.
Bár az új irányítási rendszernek megvannak
a maga árnyoldalai (nehéz megtanulni és al-
kalmazni), a játék nagyszerű szórakozást
nyújt mindenkinek. Kétség nem férhet hozzá,
hogy a Konami nemcsak bebiztosította a temar-
adását, visszaküzdötte magát a PlayStation
fejlesztők elitjébe. A focijáték pedig
nagyszerű!

INDEPENDENCE DAY

Fox - lövöldözős
Pont olyan ostoba, és céltalan, mint a film, de még
annál is kevesebb örömet okoz. Teljesen értelmetlen.

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

Konami - sport szimulátor
Első perctől kezdve rabul ejtő, többjátékos sportőrület.

INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2

Konami - sport szimulátor
Az eredetihöz képest csak a grafikán vehető észre
némi változás.

ISS DELUXE

Konami - foci szimulátor
Az elavult grafika szerencsére nem tett semmilyen
kárt a játékban.

ISS PRO

Konami - foci szimulátor
Kissé következtelen, de azért nem rossz játék. Egyike
az abszolút kedvenceknek.

ISS PRO '98

Konami - foci szimulátor
Gyakorlatilag verhetetlen ezen a területen. A legjobb.

ISS PRO EVOLUTION

Konami - foci szimulátor
Minden szempontból lélegzetelállító. Erdőkönz nékűl
adja vissza a foci természetes mozzanatait.



JACKIE CHAN'S STUNTMASER

SCEE - harcjáték
A küzdelem platformmal való végítésé ellenére, a
játék elég unalmas.

JADE COCOON

Crave - szerepjáték
Kissé vontatott, de azért magával ragadó.

JET RIDER 2

SCEE - autóversenyzős játék
Prima motorok, és megjelenítés, de a pályák kidolgo-
zásánál valószínűleg elfogyott a készítő fantáziája.

JET RIDER 3

SCEE - autóversenyzős játék
Gyors, örületes, és teljesen rossz.

JIMMY WHITE'S 2: CUEBALL

Virgin - snooker szimulátor
Ez a játék sajnos túl lassú ahhoz, hogy élvezni lehes-
sen a PlayStation-on.

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Virgin - verekedős
Színtén, kizárólag fanatikusoknak ajánljuk.

JONAH LOMU RUGBY

Codemasters - rugby szimulátor
Sajnos a játék nem annyira biztos a dolgában, mint
a névadója, de azért elmenni sem érdemes mellette.

JUMPING FLASH

SCEE - játék
Alapmű a platformer játékok nemében, mely eléjétől
a végéig szórakoztató.

JUMPING FLASH 2

SCEE - platformer
A játék, hasonló az eredeti verzióhoz, de a 3D meg-
jelentés itt talán még jobb. A baj az, hogy még min-
dig túl könnyű.



KENSEI: SACRED FIST

Konami - verekedős
A Tekken 3 ugyan biztonságban van, de ez a játék
szorosan követi a második helyen. Aprókékos részle-
tek, és mélység jellemző.

KILLER LOOP

Crave - verseny játék
Semmi sem menti meg a játékot attól, hogy minden
tekintetben a Wip3out alá rendeljük.

KINGSLEY ADVENTURE

SCEE - platformer
Egy jól megtervezett, aranyos kalandjáték, de a vé-
beli játékosoknak vajmi' kevés izgalmat nyújtanak.

KKND: KROSSFIRE

Infogrames - háborús/stratégiai játék
Lagymatag stratégiai játék, mely során, ha egyszer be-
kerülisz egy radioaktív felhőbe, örökre bent ragadsz.

KLONOA: DOOR TO PHANTOMILE

SCEE - platformer
Szórakoztató játék melyet a profil pillanatok alatt
végigjártaszak.

KNOCK OUT KINGS '99

EA-boks szimulátor
A PlayStation-on található legeredetibb, és legjobban
kidolgozott boks szimulátor.

KONCK OUT KINGS 2000

EA-boks szimulátor
A legjobb boks játék, bár ha a kínálatot tekintjük,
nem mondunk ezzel túl sokat.

KRAZY IVAN

Psygnosis - lövöldözős
Nem rossz, de könnyen feledhető.

KULA WORLD

SCEE - puzzle
Nagyszerűen kivitelezett, és eredeti. Előfordulhatnak
kudarok, de hát ez az egésznek a lényege. Nem?

KURUSHI

SCEE - puzzle
Ötlet bizonyára akad zsákszámra, de a két játé-
kos mód egy kissé gyengébb sikeredett.

KURUSHI FINAL

SCEE - puzzle
Hogy valakinél az esztétikum egy döntő szempont,
akkor ezt a játékot mindenképp vegye meg.



LEGEND OF KARTIA

Konami - fantasy szerepjáték
Hogya végre sikerült megismerkednünk a történet
háttérrel, bizonyára nem fogsz csalódni a játékban.

LEGO RACERS

Lego Media - go-kart verseny játék
Sokkal mulatságosabb összerakni a kocsit, mint ven-
seynyezi vele.

LEGO ROCK RAIDERS

Lego Media Stratégiai játék
Ötlet bizonyára akad zsákszámra, csak a kivitelezé-
sükre nem fordítottak túl sok gondot. Kévs a szel-
lemi táplálék a sok kicsi feli számára.

LE MANS 24 HOURS

Infogrames - verseny szimulátor
Annak ajánljuk, aki szereti mélyebben belelátni ma-
gát az ilyesfajta versenyzős játékokba.

LEMMINGS 3D

SCEE - puzzle
A klasszikus DMA rejtély játék, mely 3D-vel lett meg-
spekkelve a 32-bites generáció tiszteletére.

LEMMINGS COMPILATIONS

Psygnosis - puzzle
Egy újabb klasszikus, a mely mit sem veszített ko-
rábbi sármájából. Ha netán téged is rabul ejtette, ne
ellenkezz, jassz tovább.

LIBEROGRANDE

SCEE - foci szimulátor
Ime egy tisztább foci játék.

LITTLE BIG ADVENTURE

EA - arcade/kaland
Egy tipikusan bizarr Galli herce-hurca. Rádásul tele
hibáival.

LIVE WIRE

GTI - puzzle
Túl sok felesleges elem, mégis megér egy próbát.

LMA MANAGER

Codemasters - foci management
Nem kétséges, hogy ez a legjobb foci szimulátor a
grunodon. Semmi sem veheti fel vele a versenyt.

LOADED

Gremlin lövöldözős
Szédítő villám effektusok, és örjítő akció, a baj csak
az, hogy az egész unalomba fullad.

LOST VIKINGS 2

Gremlin platformer
Régimódi, többjátékos fejtörő. Mégis, annyi év után
is élvezet vele játszani.

LUCKY LUKE (RE-RELEASE)

Infogrames - platformer
Még csak nem is egy valamirevaló 2D-s platform játé-
k. Az egész szinte banális.



MACHINE HUNTER

Eidos - lövöldözős
Egy igéretes Gauntlet klón, amely ugyan semmi újat
nem nyújt, mégis szórakoztató.

MADDEN '97

EA - Amerikai foci szimulátor
Elsőként jelen meg a PlayStation Madden sorozatá-
ban, de önmagában is primán megállja a helyét.

MADDEN '98

EA - Amerikai foci szimulátor
Az egyik legjobb amerikai foci szimulátor - a grafi-
ka ellenére.

MADDEN NFL'99

EA - Amerikai foci szimulátor
Az újabb változat változat bizonyára minden rajongó-
nál sikert arat.

MADDEN NFL 2000

EA - Amerikai foci szimulátor
Nem csak a legjobb amerikai foci játék, de az egyik
legjobb sport játék is.

MARVEL SUPER HEROES

Virgin - verekedős
2D-s verekedős! Végre egy tisztességes játék, amely
ezt a kategóriát képviseli a PlayStation-on.

MARVER SUPER HEROES VS.
STREET FIGHTER

Virgin - verekedős
A játszhatóságot, a változatosságot, és a stratégiát sa-
nos mind-mind feloldozták a szuperhős imádat oltárán.

MARVEL VS. CAPCOM

Virgin - verekedős
Az öreg harcosok nyilván örömeiket lelik majd ebben a játé-
kban, de az újoncoknak bizony okozhat egy-két problémát.

MARY KING'S RIDING STAR

Midas - lovagló szimulátor
A játék nem más, mint egy túlméretezett, és túl dra-
ga Tamagochi.

MAX POWER RACING

Infogrames - versenyzős játék
Kissé befejezetteknek, és elkapkodottaknak tűnik.

MDK

Interplay - harmadik-személyű örület
Egy intelligens, jópofa játék, kevéske hibával.

MECHWARRIOR 2

Activision - mech stratégiai játék
Lebilincselő PC átirat, mely kiváló effektusokkal
támasztja alá az akciót.

MEDAL OF HONOUR

EA - kaland/lövöldözős játék
A történelmi háttér, a megapozított cél orientált
feladatok egyaránt érdekessé teszik ezt az akciósan
nem szüküldő játékot.

MEDIEVAL

SCEE - 3D kalandjáték
Rengeteg izgalmas fordulat, ne add fel, ha párszor
nem sikerülnek a dolgok azonnal.

MEDIEVAL 2

SCEE - 3D kalandjáték
Első osztályú kaland/platform játék sok humorral.
Ugye nem rossz párosítás?

MEGAMAN LEGENDS

Virgin - akció/szerepjáték
A 3D-s akció, valamint a szerepjáték elegye.

MEGAMAN X4

Virgin - lövöldözős
Valószínűleg jóval több kihívást biztosít, mint a töb-
bi platform alapú lövöldözős játék.

METAL GEAR SOLID

Konami - lopakodós játék
Egyszerűen nem lehet abbahagyni, a vége pedig
lejtéhetetlen. A legeslegjobb játék.

METAL GEAR SOLID SPECIAL MISSION

Konami - lopakodós játék
Nem túl eredeti, de ha még egy kis lopakodásra
vágysz, nem fogsz csalódni.

MICHAEL OWEN'S WLS '99

Eidos - foci szimulátor
A technikás irányítást teljesen elrontották a kom-
kombók, de azért így is figyelemre méltó.

MICROMACHINES V3

Codemasters - verseny játék
Aranyos, és lebilincselő játék, mely sokáig a játé-
emlékeztében marad.

MICRO/MANICS

Codemasters - verseny játék
Itt aztán nincs idő a pihenésre, úgy pörögnek az esem-
sések.

MIDNIGHT IN VEGAS

3DO - casino szimulátor
Izgalommentes próbálkozás.

MILLENNIUM SOLDIER

Infogrames - lövöldözős
Az ötlet nem rossz, csak valahogy nem passzol
szé. Jóbb grafika, és irányíthatóság bizonyára si-
seglene.

MISSILE COMMAND

Hasbro - retro repülő játék
Megérdemelné, hogy egy oszlophoz költözzék, és
bombázzák.

MISSION IMPOSSIBLE

Infogrames - kaland
A végső következtetés levonva, ezt a játékot rendszer-
kapkodták, ráadásul tele van megbocsátathatlan hiba-
val.

MONACO GRAND PRIX

Ubi Soft - verseny játék
A nehéz kezelhetőség, és a gyenge kivétel azt mu-
gyoz, hogy ez a játék sosem fogja utolérni versenytársá-
nál sikert arat.

MONKEY HERO

Take 2 - arcade kalandjáték
A játékoknak ez egy olyan elegye, amelyet nyug-
szíval ajánlhatunk a fiatalabb generációnak.

MORTAL COMBAT 3

GTI - verekedős
A szórakozás garantált, a baj csak az, hogy oly-
valóságosak a harcok, hogy a színen, például a Te-
st.

MOTOR RACER

EA - motor verseny játék
Rendesen fokozza az izgalmakat, egy percig sen-
ki nem unalmas.

MOTOR RACER 2

EA - motor verseny játék
A sok bosszantó apróság ellenére sem olyan ro-
De nem is a legjobb.

MOTORHEAD

Gremlin - arcade versenyző játék
Ez a játék egy kész adrenalin bomba.

MOTOR TOON GP2

SCEE - verseny
Csodás látvány, rengeteg pálya, az irányítás mi-
azonban az utak kissé rászóak.

MR DOMINO

JVC - puzzle
Szokatlan hős, szokatlan játék. Próbáld ki.

MTV SNOWBOARDING

THQ - snowboard szimulátor
Az összes snowboard variáció jelen van, csakhog-
egyik sem igazán helytálló.

MUPPET RACEMANIA

SCEE - go-kart verseny játék
Egy egész heti elfoglaltságot biztosít ez a sok-
színű Muppet örület.

MUSIC 2000

Codemasters - zenei program
Kimagaslóan képviseli a hasonló programok szel-
skálját. Ez egy kisebb csoda.

MUSIC: MUSIC CREATION
FOR THE PLAYSTATION

Codemasters - zenei program
Demók százaival kísérletezgethetsz, ha úgy tartja
kedved. Nagyszerű játék.



N-GEN RACING

Infogrames - versenyzős játék
Teljes koncentráció, és rengeteg türelmet igénye
Gyorsasága ellenére a figyelmet a kisebb hibákról

NAMCO WINTER OLYMPICS

Konami - sport szimulátor

Unalmas, és izgalommentes.

NAMCO MUSEUM VOLUME 3

SCEE - retro gyűjtemény

Érdekes figyelmet fordítani a Galaxy-ra, valamint a Phozon-ra.

NAMCO MUSEUM VOLUME 4

SCEE - retro gyűjtemény

A sorban az utolsó előtti helyet foglaló Ördnye, még mindig fényesen ragyog.

NAMCO MUSEUM VOLUME 5

SCEE - retro gyűjtemény

Gyengébb az előző kínálatnál, de így is tartalmaz egy-két igaz csomagot.

NASCAR '99

EA - versenyző játék

Az egész egyszerűen teljesen unalmas.

NASCAR 2000

EA - versenyző játék

Egy okos, jól kivitelezett szimulátor, de még mindig unalmas.

NBA BASKETBALL 2000

Activision - kosárlabda szimulátor

Elég könnyű betárolni a kosárba, a labdát is ugyanolyan könnyen el lehet adni.

NBA: IN THE ZONE 2

Konami - kosárlabda szimulátor

Az eredetileg képest határozott fejlődést mutat, főleg a grafika, játszhatóság, és a valóságos megéleltetésen.

NBA IN THE ZONE 2000

Konami - kosárlabda szimulátor

Szomorú megérni azt a napot, amikor egy olyan pályás játék, mint a kosárlabda, hirtelen a négy fal közé szorul.

NBA JAM EXTREME

Acclaim - kosárlabda szimulátor

Pont olyan, mint a Tournament Edition, az egyedüli különbség a 3D megjelenítés.

NBA JAM TOURNAMENT

Acclaim - kosárlabda szimulátor

Ez egy kicsit gyenge kivétel, de különben jól játszható játék.

NBA LIVE '97

EA - kosárlabda szimulátor

Meggyőző, ám túl sok management-tel kell foglalkozni.

NBA LIVE '98

EA - kosárlabda szimulátor

Új év, új verzió. Ha akarnád sem tudnád leállítani.

NBA LIVE '99

EA - kosárlabda szimulátor

Az eddigi legjobb kosárlabda szimulátor.

NBA PRO '98

Konami - kosárlabda szimulátor

Precízzen kidolgozott irányítás, hogy akár órákon át gyakorolhasd a zsákolást.

NBA SHOWTIME

Midway - kosárlabda szimulátor

Általában minden valóságától nékülöz, és a kivétel sem valami fényes.

NEED FOR SPEED

EA - autóverseny játék

Agadatlanul nagy rajongótáborral bíró játékkal van dolgunk. Rendkívül szórakoztató.

NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT

EA - autóverseny játék

Amennyiben szeretted az üldözések versenyeket, garantáltan lesz a móka. A bónusz nem más, mint egy kiváló kétjátékos mód.

NEED FOR SPEED PORSCHÉ CHALLENGE

EA - autóverseny játék

Általános, sokszínű, érdemes időt szánni egy ilyen jó kis arcade mulatságra.

NEED FOR SPEED ROAD CHALLENGE

EA - autóverseny játék

Még ha nem is ér fel a Ridge 4-gyel, akkor is nehéz elélni idele.

NEWMAN HAAS RACING

Psygnosis - autóverseny szimulátor

Egy brilláns F1 adaptáció.

NEXT TETRIS, THE

Hasbro - puzzle

Még mindig észvesztően rabul ejtő, és vitathatatlanul klasszikusnak számít, de az ötlet nem túl eredeti.

NFL BLITZ

MTI - amerikai foci szimulátor

Hosszu idő óta ez az egyik legjobbban eltalált szabaddó sport játék.

NFL BLITZ 2000

Midway - amerikai foci szimulátor

A Tony Hawk's skateboard óta ez az egyik legeradgadóbb játék.

NFL GAMEDAY

SCEE - amerikai foci szimulátor

Ez volt az első ilyen jellegű játék a Playstatión. Remek szórakozást biztosít.

NFL QUARTERBACK CLUB '97

Acclaim - amerikai foci szimulátor

A játék az amerikai focinak egy remek interpretációja, de semmi újat nem mutat fel.

NFL EXTREME

SCEE - amerikai foci szimulátor

Biztos szórakozást nyújt mind egy-, mind kétjátékos módban, de nem olyan extrém, mint ahogy azt elvártuk volna.

NHL '97

EA - hockey szimulátor

Egy remekül játszható, és vizuálisan is nagyszerűen kivitelezett játék.

NHL '98

EA - hockey szimulátor

Fantasztikus grafika, játék, és hang.

NHL '99

EA - hockey szimulátor

Használt az elődökhöz, a különbség mindössze a továbbított igényességben rejlik.

NHL BLADES OF STEEL 2000

Konami - hockey szimulátor

Szegény AI, bizony nem árt vigyázni azokkal a korcsolyásokkal!

NHL CHAMPIONSHIP 2000

Activision - hockey szimulátor

Érdekes belenenni egy pár kék-ílla folttal telt ötközetbe.

NHL FACE OFF '99

SCEE - hockey szimulátor

Igényesség és precizitás, ezért olyan jó ez a játék.

NHL FACE OFF 2000

SCEE - hockey szimulátor

Csúcs hanghatás, és valóságos kivitelezés, de a grafika azért egy kicsit jobb is lehetett volna. Nem baj, ez még befér.

NHL POWERPLAY HOCKEY '96

Virgin - hockey szimulátor

A sok hiba miatt elvesz a játék öröme. Pedig nem is lenne olyan rossz.

NINJA: SHADOW OF DARKNESS

Eidos - harcos kaland játék

Itt is érezhető a kapkodás. Még a gyakorlati játékosok is hamar belefáradnak.

NO FEAR MOUNTAIN BIKING

Codemasters - biciklis szimulátor

Ezt a játékok csak a sport igazi szerelmeseinek ajánljuk.

NUCLEAR STRIKE

Virgin - stratégia/lövöldözős

Egy bonyolulttákkal tarkított, és változatos helikopter szimulátor, de itt is van néhány szemétt szűrő hiba.

N20

Gremlin - lövöldözős

Kalandszegény, ötletszegény, megtelepítésszegény, de furcsamód mégis szórakoztató.

**ODDWORLD: ABE'S EXODUS**

GTI - platform

Gyönyörűen összerakott, kellemes felüldözést nyújtó játék, a gond csak az, hogy túlzottan hasonlít az elődjéhez.

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

GTI - platform

A látvány kiváló, a játék pedig igencsak ötletes. Öröm vele próbálkozni.

O.D.T.

Psygnosis - 3D kalandjáték

Jó kis játék, a cselekmény pedig üdítően eltér a megszokottól. Kár, hogy nem igazán játékos barát.

OLYMPIC GAMES

US Gold - sport szimulátor

Az International Track & Field szintjét meglehetősen alulmúlja.

OLYMPIC SOCCER

US Gold - foci szimulátor

Valóság, de nem közelebbi meg az igazán igényes foci szimulátorok szintjéig.

OMEGA BOOST

SCEE - mech lövöldözős

Először megévezett a szép csomagolás, majd maga a játék alaposan kihoz a békéttüredből.

ONE

ASC - 3D lövöldözős

Örültes, izgalmas, nagyszerű, szellemileg inspiráló, de átkozottul kicsi.

OVERBLOOD

EA - 3D kalandjáték

A remek kezdet után erős visszaesés tapasztalható.

OVERBLOOD 2

PBH Systems - szerepjáték

Hangulatilag, és a játszhatóság szempontjából egyaránt hiányos. A legjobb lesz, ha elkerülöd.

OVERBOARD!

Psygnosis - stratégia játék

Típusosan fabatkát sem ér.

**PAC-MAN WORLD**

SCEE - platform

A Pac-Man-t az ezredforduló tiszteletére új köntösbe bújtatták, de így is csak egy hagyományos retro platformer maradt.

PADEMONIUM

BMG - platform

Csodás külsejű, aranyos platform játék. Igazi gyöngyszem.

PADEMONIUM 2

BMG - platform

Nem annyira jó, mint az elődje, de azért nem szabad kihagyni.

PANZER GENERAL

Mindscape - háborús stratégiai játék

A vacak grafika miatt bizony az embernek már első látásra elmelet a kedve az egészről, pedig a játék nem rossz.

PARAPPA THE RAPPER

SCEE - rapper játék

Kétség kívül ez az egyik legeredetibb számítógépes játék.

PENNY RACERS

SCEE - autóversenyzős játék

Sajnos hiányzik a vezetés igazi "feeling"-je.

PET IN TV

SCEE - Tamagochi játék

A kicsiknek faszító, a nagyoknak pedig felesleges időpocsékolás.

PGA TOUR '96

EA - golf szimulátor

Egy jól kivitelezett, rabul ejtő golfjáték.

PGA TOUR '97

EA - golf szimulátor

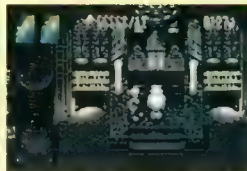
Gyakran egyetlű, mégis a maga nemében ez az egyik legjobb játék.

PGA TOUR GOLF '98

EA - golf szimulátor

Érdekes betekukkantani, ha nincsenek meg az előző részek. A folytatást viszont nem érdemes erőltetni.

A HÓNAPOSZEREPIJÁTÉKA



Név: *Alundra*
 Gyártó: Psygnosis
 Típus: szerepjáték

Az *Alundrát* úgy érdemes elképzelni, mint egy olyan esszenciát, amely magában foglalja a legjobb szerep-, kaland-, puzzle- és platform játékok legklasszabb ötleteit. Bár az tény, hogy a játék nem használja ki a PS nyújtotta technikai lehetőségeket - viszont a játékmenetre és a kezelhetőségre senki sem panaszolható. Akkor meg hol itt a baj? Sehol! - ha nem is a legbonyolultabb szerepjáték, az *Alundra* a PS Legend of Zelda. Megkapó a maga egyszerűségében, és rendkívül kellemes szórakozást nyújt.

PHAT AIR EXTREME SNOWBOARDING

Funsoft - snowboard szimulátor

A gyenge irányítórendszer miatt, nem sok örömet lel ebben a játékban az ember.

PHILOSOMA

SCEE - lövöldözős

A gyűjteményből egyet sem érdemes kiemelni.

PITBALL

Time Warner - sport szimulátor

Nehéz bejellezni, de ha már elcsajátítottad az alapokat, sok jó mókában lesz részed.

PITFALL 3D: BEYOND THE JUNGLE

Activision - 3D platformer

Egy biztos lábakon álló 3D-s platform játék.

PLAYER MANAGER 2000

3D0 - foci management

Kétségtelenül igényes játékkal állunk szemben, még ha egy kicsit gyengébb is a LMA-nél.

PLAYER MANAGER SEASON 98-99

Inogrames - foci management

Elejétől végig lebilincselő játék, amely biztos szerez magának egy pár rajongót a George Graham fanatikuskörében.

POCKET FIGHTER

Virgin - verekedős játék

Itt a bizonyított, hogy egy 2D-s játék is nagyszerűen megállja a helyét a modernkori boksolásban.

POINT BLANK

SCEE - lövöldözős

Technikailag bár nem annyira figyelemreméltó, mint a Time Crisis, mégis ugyanazt a felhőtlen szórakozást biztosítja.

POINT BLANK 2

SCEE - lövöldözős

A játék továbbra sem veszített értékéből.

PONG

Hasbro - retro arcade játék

Teljesen átlagos retro játék. Megér néhány nevetést, de semmi többet nem kell várni tőle.

POOL HUSTLER

Sunsoft - pool szimulátor

Teljes mértékben hiányzik belőle a remek szórakozást biztosító változatosság.

POOL SHARK

Gremlin - pool szimulátor

Pontosan meg lehet állítani a szöveget, a lendületet, és a pozíciót. Tedd el az összes golyót.

POP 'N' POP

JVC - puzzle

Igaz, nem terheli le az agyad, mégis okozhat pár álmatlan éjszakát.

POPULOUS: THE BEGINNING

EA - stratégiai játék

Hiányzik belőle a C & C azonnal rabul ejtő mivolta, de azért nem kell agódnod. Így is nagyon könnyen bele lehet rágni.

PORSCHÉ CHALLENGE

SCEE - autóversenyzős játék

Kiváló arcade verseny játékok a szimulátorok életszerű hangulatával ötvözi.

POWERBOAT RACING

Interplay - versenyzős játék

Az alacsony színvonalú grafikák miatt már belevágni az egyszerű. Teljesen kiábrándító.

POWER MOVE PRO WRESTLING

Activision - birkózás szimuláció

A 3D-s birkózás egy elég gyenge interpretációja. Sekélyes, és izgalommentes.

POY POY

Konami - puzzle

Érdekes nagy barát körben játszani. Úgy sokkal jobb, mint egyedül.

POY POY 2

Konami - puzzle

Folytatásnak nem valami nyerő, de többjátékos módban okozhat némi felüdülést.

PREMIER MANAGER '99

Gremlin - foci manager

A tavalyi évhez képest, nincs jelentős változás.

PREMIER MANAGER 2000

Inogrames - foci management

A tuning ellenére is old-school játék maradt. Nem elégé okos, hogy felvegye a versenyt az LMA Manager-rel.

PRO 18 WORLD TOUR GOLF

Psygnosis - golf szimulátor

Amennyiben egy komoly golf szimulátort keresnél, az a jó hírünk, hogy meg is találtad.

PRO PINBALL: BIG RACE USA

Empire - flipper szimulátor

Nagyszerű grafika, ám a játék céltalan, és felesleges.

PRO PINBALL: FANTASTIC JOURNEY

Empire - flipper szimulátor

Az igazán még csak meg sem közelíti.

PRO PINBALL: THE WEB

Empire - flipper szimulátor

Ahhoz képest, hogy csak egy asztalon lehet ügyeskedni, a játék meglehetősen fukarnak bizonyul, már ami a pontokat illeti.

PRO PINBALL: TIMESHOCK

Empire - flipper szimulátor

Az eddigi legjobb flipper szimulátor, bár kissé ismerkedni, a játék meglehetősen fukarnak bizonyul, már ami a pontokat illeti.

PROJECT OVERKILL

Konami - lövöldözős

Sok-sok akció sci-fi környezetben.

PROJECT X2

Ocean - lövöldözős

Egyértelműen old-school 2D blaster. Arra mégis jó, hogy az ember egy kicsit felborzolja vele az idegeit.

PSYBADEK

Psygnosis - léggámpás játék

A tervezők nyilván azt gondolták, hogy ez lesz a legújabb sláger. Nem jött össze...

PSYCHIC FORCE

Acclaim - verekedős

Átlagos játék - a valóban bizzar úszó csatától eltekintve, nincs benne semmi extra.

PHYCHIC FORCE 2

JVC - verekedős

Sekélyes, és értelemmentes. Vannak ennél sokkal szórakoztatóbb játékok is.

RAPID RACER

SCEE - versenyos játék
Szépen kivitelezett játék, de több benne az újdonság, mint az izgalom.

RAT ATTACK

Mindscape - puzzle
Egy kihívástelienl unalmas és izgalommentes játék.

RAY TRACER

SCEE - versenyos játék
Kiváló arcade-stílusú alkotás, kár, hogy olyan rövid.

RAYMAN

Ubi soft - Platformer
Ránézésre szép, de eléggé ügyefogyott egy játék.

R/C STUNT COPTER

Interplay - R/C helikopter játék
Szórnyó ötlet, rosszul kivitelezve.

READY 2 RUMBLE

Midway - boks játék
Végelentül mókás, és rendkívül stílusos ez a játék. Kivételként csak az irányításban lehet találni.

REBOOT: COUNTDOWN TO CHAOS

EA - 3D lövöldözés
Hangulatos összkép, és érdekes irányítórendszer teszi érdekessé a játékot. A baj csak annyi, hogy ezt már azelőtt is láthattuk.

REEL FISHING

Crave - horgász szimulátor
Remek lehetőség egy kis folyóparti ramazurira. Ne felejt el becsomagolni néhány gyufaszálát se.

RENADE RACERS

Interplay - go-kart verseny
Csak akkor vehetné fel a versenyt a többi ilyen játékkal, ha valami különlegest tudna nyújtani. De nem tud.

RESIDENT EVIL

Virgin - 3D kalandjáték
Hátronzongató, vérázta játék némi rejtéllyel. Egy igazi horror legenda.

RESIDENT EVIL 2

Virgin - 3D kalandjáték
Ez a klasszikusnak számító játék szinte teljesen ugyanolyan, mint az elődje. Nem túl hosszú, de óriási.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Eidos - 3D kalandjáték
Egész egyszerűen briliáns: szinte valóságos környezet, gonosz sódét erők, és megoldásra váró rejtélyek.

RESIDENT EVIL. SURVIVOR

Eidos - lövöldözés
Mentési lehetőséggel talán még jobb lenne a játék, de így sem utolsó.

RE-VOLT

Acclaim - R/C versenyos játék
Ez a játék már-már zavaróan egyszerű, és a hibákra utaló jelek is rendkívül árulkodók.

RIDGE RACER

SCEE - versenyos játék
Ez a játék a maga idejében alapvetően számított, de még manapság is megéri a pénztét.

RIDGE RACER REVOLUTION

SCEE - versenyos játék
A látvány egy kicsit ugyan javult, de nagyjából ez minden.

RIDGE RACER TYPE 4

SCEE - versenyos játék
Itt aztán kiélheted a gyorsulási mániád.

RISING ZAN: THE SAMURAI GUNMAN

Agatec - 3d kalandjáték
Üdítő átmenet, de rengeteg hiba jellemzi a játékot.

RIVAL SCHOOLS

Virgin - verekedés
Tökéletes összhangú játék, nagyszerű kétjátékos móddal.

ROAD RASH 3D

EA - motoros játék
Átlagon felüli arcade verseny. Izlés kérdése az egész.

ROAD RASH: JAILBREAK

EA - motoros játék
Idejemi, és még egy félig tisztességes modern versenyjátékkal sem lenne érdemes összehasonlítani.

ROADSTERS

Titus - versenyos játék
Átlagos játék, nem igazán szórakoztató

ROUGE TRIP

GTI - vezetés játék
Az ígéretenen induló játék kissé alulmúlta önmagát igénytelen kezelhetőségével.

ROLLCAGE

Psygnosis - jövőbeli versenyos játék
A nehéz manőverezhetőség miatt, talán elmegy a kedved az üldözéstől, ám a kétjátékos módban nem fogsz unatkozni.

ROLLCAGE STAGE II

SCEE - jövőbeli versenyos játék
A feljavított grafikának, és a kibővített játéknak köszönhetően a versenyosok már alig várják a startot.

RONIN BLADE

Konami - 3D kalandjáték
Az ötlet jó, de a kivitelezés talán jobb is lehetett volna.

ROSCO MCQUEEN

SCEE - platformer
Most sem fog leesni az álfad, de egy próbát megér.

R-TYPE DELTA

SCEE lövöldözés
Egy feljavított 2D lövöldözés játékkal állunk szemben, ami nem igazán tud többet előadni. Mégis szórakoztató.

R-TYPES

Virgin - lövöldözés
Jó kis játék. Ha pedig Jason King rajongó vagy, egyenesen imádni fogod.

RUGRATRS

THQ - platformer kalandjáték
Sajnos a játék nem lett olyan hatásos, mint a film.

RUNNING WILD

SCEE - versenyos játék
Túl könnyen felelhető az árához képest. Nem éri meg.



SAGA FRONTIER 2

Square - Szerépjáték
Egy könnyen felelhető ötlet, bár a körítés első ránézésre tetszetősnek tűnhet.

SAMPRAS EXTREME TENNIS

Codemasters - tenisz
Tisztességesen kivitelezett, klasszikusnak nevezhető játék. Semmi kiemelkedő, de ami van, az jó.

S.C.A.R.S.

Ubi Soft - versenyos
Nagyszerűen kivitelezett verseny-játék, amely komoly kihívást jelent a Circuit Breakersnek is.

SENTIENT

Psygnosis - 3D kalandjáték
Lebilincselő sztori, jó kivitelezés, az irányítás viszont csapnivaló. Kár érte.

SHADOW GUNNER

Ubi Soft - lövöldözés játék
Nem olyan jó, mint a Mechwarrior 2. Izgalmas cselekmény, de semmi eredetiség.

SHADOW MADNESS

SCEE - Szerépjáték
A szerepjátékok fanatikusainak alapmű.

SHADOW MAN

Acclaim - 3D kalandjáték
A pszicho-thrillerbe illő sztori a klasszikus 3D kalandjáték-alapokon nyugszik. Klasszikus mű.

SHANGHAI TRUE VALOR

Sunsoft - Távolsági, logikai játék
Kellemes, igényesen kidolgozott változata a klasszikus logikai játéknak.

SHAOLIN

THQ - verekedés játék
A gyenge kivitelezés és a pocské irányítás lehagolja az embert. Pedig az alapötletből töbre is futotta volna. De sajnos ez lett belőle.

SHOCK WAVE ASSAULT

EA - 3D lövöldözés játék
A feladatok megoldása senkinek sem fog különösebb nehézséget okozni. Könnyű, de különben OK.

SILENT HILL

Konami - menekülj meg a rémségektől!
Alapmű. Izgalmas, eredeti, nagyszerű, mára klasszikussá vált program.

SIM CITY 2000

Maxis - stratégiai játék
A gyenge grafikát ellensúlyozza a vonzó cselekmény. A városépítő játékok klasszikusa még ma is megállja a helyét.

SKULL MONKEY'S

EA - 2D platformer játék
Játszható a program, bár egy idő után reménytelenül unalmassá válik.

SLAM 'N' JAM '96

BMG - kosárlabda
Egy játékos módban fut. Tulajdonképpen nincs vele semmi baj, de ebben a műfajban vannak jobb játékok is.

SLAMSCAPE

MTV - lövöldözés játék
Unalmas, egyhangú cselekmény. A készítőket eredetnek gondolhatták az alapkonceptiót, de nem volt az.

SLED STORM

EA - verseny a jégen
Ugrások, cselezések, útlevegások izgalmas kombinációja. Rendkívül jól játszható és élvezetes játék.

SMALL SOLDIERS

EA - platformer játék
A film, nyomán egy rendkívül lagymatag, unalmas játékot készítettek.

SMASH COURT TENNIS

SCEE - tenisz
Színes és jól megkreált játék, de az új generációnak valószínűleg lassú lesz. Azért nem rossz!

SNOW RACER

Ocean - téli sportok
A sielés és snowboardozás még otthon, a TV előtt is nagyszerű mulatság.

SOCCER '97

Eidos - futball játék
Izgalmas, pörgős játék. A gyenge (grafikai) kivitelezés miatt azonban csak középszerűnek mondható.

SOUL BLADE

SCEE - 3D verekedés játék
Kitűnő verekedés játék, nagyszerű fegyverarzenállal. A Tashidenseknek biztos be fog jönni.

SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN

Eidos - 3D akciókaland
Az új trükkök és a teljesen megújult architektúra a Tomb Raider utáni második helyre emeli a játékot.

SOUTH PARK

Acclaim - Első személyű lövöldözés játék
Egy darabig érdekesnek tűnhet, de aztán rá fogsz jönni, hogy minden ismétlődik. Hamarosan halál unalmassá fogod találni.

SOUTH PARK: CHEF'S LUV SHACK

Acclaim - kvíz játék
Ha meglepelted Isaac Hayes apróbb durvaságait, próbálkozz inkább egy kicsi kvíz játékkal. Sokkal több örömet származhat belőle.

SOUTH PARK RALLY

Acclaim - go-kart verseny
Rengeteg al-pálya, és titok rejlik itt, de láttunk már ennél jobb go-kart játékokat is.

SOVIET STRIKE

EA - harc szimulátor
A játék rövid, és nem is túl eredeti, azért akad benne néhány lebilincselő momentum.

SPACE DEBRIS

SCEE - lövöldözés az űrben
Izgalmas, jó játék, de érezn, hogy kissé már elavult.

SPACE INVADERS

Activision - arcade lövöldözés
Ez a játék még a megrozott fanatikusoknak is fog némi meglepetést okozni.

SPEC OPS: STEALTH PATROL

Take 2 - lopakodás játék
A sok jó ötletet sajnos nem sikerült megvalósítani tétő alá hozni.

SPEED FREAKS

SCEE - go-kart verseny
Jópa, kellemes játék. Benne mindent meg lehet tudni a kart versenyéről.

SPIDER

BMG - platformer
A gyengécske játékot egy új főszereplő, valamint a kiváló irányító rendszer próbálja álcázni.

SPYRO THE DRAGON

SCEE - platformer
Aranyos, szépen kidolgozott játék, de a cselekmény hiánya miatt, már az elején veszít az értékéből.

SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER

SCEE - platformer
A tökéleteshez ezúton kerülhetünk a legközelebb. Szép munka.

STAR IXIOM

SCEE - lövöldözés az űrben
Az egyszerű repülés-lövöldözés formulát a Namco úgy javította fel, hogy mindenből hozzáadott egy csipetnyit.

STAR OCEAN: THE SECOND STORY

SCEE - szerepjáték
Meglehetősen élvezetes szerepjáték.

STAR WARS EPISODE I: THE PHANTOM MENACE

Activision - Akció/aland
Az erő most tényleg velünk van. Ez a hibrid játék így is óriási sikert aratott.

STAR WARS EPISODE I: JEDI POWER BATTLES

Activision - Akció/aland
Förge, szórakoztató, megállás nélkül játszható program.

STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI

Virgin - verekedés
A játék szórakoztató, de messze nem tökéletes.

A HÓNAP AUTÓ-VERSENYE



Név: *Gran Turismo 2*
Gyártó: SCEE
Típus: *Gran Turismo*

Ha a *Gran Turismo* ésszbontó volt, akkor a *Gran Turismo 2*-t egyenesen észveszejtőnek kell titulálnunk. Nem egyéjszakás kalandról van szó, aki a GT-ben valamit el akar érni, annak egy tartós kapcsolatra kell berendezkednie. Hosszú hónapokon át tesztelheted a Corvette-eket, Nissanokat, Toyotákat, GTI Golfokat, és a többi csodagépet, mire megtalálod a stílusodnak leginkább megfelelő beállításokat. Egy tökéletes játék, mely igazi favorit a PS hívők közt.

STARFIGHTER 3000

Telstar - Space combat
A repülés, és a grafika, egy helyetváltó játékra utal.

STEEL REIGN

SCEE - tankos játék
Kimagaslóan átlagos. Teljesen ártalmatlan, és támadás szegény, ráadásul nem is olyan szórakoztató.

STREAK

GTI - jövőbeli sportok
A pontatlán, és ügyetlen irányító rendszer minden pozitívumot kiöl a játékból.

STREET FIGHTER ALPHA

Virgin - 2D verekedés
Ez a játék is azt bizonyítja az effajla 2D-s programok még manapság is megállják a helyüket.

STREET FIGHTER ALPHA 2

Virgin - 2D verekedés
Itt van egy újabb bizonyíték.

STREET FIGHTER ALPHA 3

Virgin - 2D verekedés
Ha azt gondold, hogy a játék a legfontosabb, akkor ez a program bizony tized érdemel.

STREET FIGHTER COLLECTION

Virgin - verekedés
Hiányságainak ellenére is, a játék mérőfőldőnek számít.

STREET FIGHTER COLLECTION 2

Virgin - verekedés
Itt aztán nincs sok újdonság. Aki szereti ezt a fajta játékot, használja ki a remek lehetőséget.

STREET FIGHTER EX 2 PLUS

Virgin - verekedés
Visszafoztott lendülete, némileg elválasztja elődeitől. Fárastóan könnyű vele játszani.

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

Virgin - 3D verekedés
Ha tetszett az SF2, ez a játék olyan érzéssel fog el-tölteni, mintha most jöttél volna vissza a második nászutadra.

STREET RACER

Ubi soft - versenyos játék
A játékok igényesen megtervezett képregény-szerű grafikák, és jó játszhatóság jellemzi.

STREET SKATER

EA - gördeszkás szimulátor
Egy kiváló, arcade próbálkozás, úgyhogy panaszra semmi ok. De azért a Tony Hawk's még mindig vezet.

STREET SKATER 2

EA - gördeszkás szimulátor
Élvezni fogod nagyon ezt a játékot.

SUIKODEN

Konami - szerepjáték
Tradicionális japán szerepjáték, se több, se kevesebb.

SUIKODEN II

Konami - szerepjáték
Szigorúan betartja a szerepjáték szabályait...

SUPERBIKES 2000

EA - motoros szimulátor
Jobb is lehetett volna, de így sem kifejezetten esemény-szegény a játék.

SUPERCROSS 2000

EA - motoros szimulátor
A kivételesen rossz dizájnának köszönhetően, ez a ték minden szempontból rossz.

SUPER PUZZLE FIGHTER 2

Virgin - puzzle
A műfaj szerelmesei számára ez a játék csaknem kötelezően mondható.

SWAGMAN

Core - arcade kalandjáték
Nagyon szeretne bizonyítani, de hát ilyen irányító rendszerrel ez bizony lehetetlen.

SYNDICATE WARS

EA - stratégia/akciójáték
Ez egy nagyon hangulatos, sőtét, gondolkodásra kényszerítő játék. Ki ne hagy!

SYPHON FILTER

SCEE - lövöldözés
Szép, igényesen kivitelezett játék, kár, hogy olyan hamar vége.

SYPHON FILTER 2

SCEE - lövöldözés
Figyelemre méltó folytatás, melyet izletes finomságokkal, javítottak fel.



TANK RACER

Groler - versenyos játék
Próbáld eltakarni rút arcát, és nézd meg, mi van belül. Nem más, mint egy humoros, jópofa játék.

TARZAN

SCEE - platformer
Ha egy jó játékra fáj a fogad, próbáld ki a Tarzist! Igaz, hogy nem a legereditebb, de azért nem fog nagy csalódást okozni.

TEKKEN

SCEE - 3D verekedés
Mestermű. Korábban nagy szerepet játszott a PlayStation sikerében.

TEKKEN 2

SCEE - 3D verekedés
Egy szó, mint száz, ez a tökéletes verekedés játék.

TEKKEN 3

SCEE - 3D verekedés
A világ legjobb verekedés játéka. Más, még csak közelebb sem érhet.

TELETUBBIES

BBC Multimedia - oktató jellegű játék
Kicsik, és nagyobb egyaránt tanulhatnak belőle.

TEMPEST X

Interplay - lövöldözés
Hihetetlenül izgalmas, fordulatokban gazdag játék.

TENCHU

Activision - akció/alandjáték
A ninja játékok nem olyan jók. Ez még viszonylatilag élvezhető, de hamar elapadosodik.

TEST DRIVE 4

EA - versenyos játék
Gyönyörű szép, gyors, mókás, de kicsit felszínes.

TEST DRIVE 4X4

EA - versenyos játék
Kellemes szórakozást nyújtó off-road pályák, ugratások, bukkanak. A baj itt is az, hogy a felszín alatt nincs tartalom.

THREE LIONS
MG - foci szimulátor
Játék, rajongóktól rajongóknak.

HUNDERHAWK 2
re - légi csata játék
Játék, tömegmészárszék, és érdekes misztikus.
m is olyan rossz.

GER WOODS 2000
- golf játék
hangzatos cím gyenge grafikával párosul. Érdeme-
megvenni az *Everybody's Golf*ot.

ME CRISIS
EE - lövöldözős játék
megkülönböztető és egyben legvéresebb lövöldözős já-
a PSX-re. Kötelező!

NY TANK
EE - lövöldözős/platform játék
szórakoztató és nem jelent külön-
b kihívást. Egy nap alatt végig lehet játszani.

UBAL NO.1
EE - 3D verekedős játék
a grafika, és a 3D hanghatások is figyelemre méltó-
k, mindazonáltal nem egy nagy durranás.

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP
emasters - verseny
szórakoztató és nem jelent külön-
b kihívást. Egy nap alatt végig lehet játszani.

TOCA 2: TOURING CARS
emasters - verseny
első rész továbbfejlesztése. Az egyik legjobb autó-
verseny játék a PlayStationre.

UKYO HIGHWAY BATTLE
Q - autóverseny
igadható autóverseny, ahol kipróbálható milyen
dugóban versenyezni.

TOMB RAIDER
os - 3D kalandjáték
akció és a felfedezés izgalma ötvözi ez a nagy-
játék. A hősnő pedig mindenki kedvence.

TOMB RAIDER 2
os - 3D kalandjáték
bővebb mint az előző rész! És Lara is vonzóbb -
ennél több?

TOMB RAIDER 3
os - 3D kalandjáték
újabb izgalmas, magával ragadó játék. Az ember
kapok a gép előtt Ő, ha egyszer elkezd vele játszani.

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
os - 3D kalandjáték
végül ez a sorozat legjobban sikerült epizódja.

UMBI
EE - platform játék
kellemes meglepetés. A fejtoró és a bizzar rejtve-
k igazán vonzóvá teszik a játékot.

UMBI 2
EE - platform játék
erte, a folytatástól többet vártunk. Korszerűten
telezés munka.

UMMI MAKINEN RALLY
opress - rally verseny
erő családok azoknak, akik szeretik ezt a műfajt.
bbi ilyen típusú játék kétség kívül jobb.

MORROW NEVER DIES
- kaland/lövöldözős játék
i nem használt lehetőség tipikus példája. Szegény
d többlet érdemelt volna, mint egy ilyen számsárgót.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING
ivision - gördeszkás játék
idkívül szórakoztató és vonzó játék. Ha szeretsz
deszkázni, akkor ez az árnyé vártál.

ITAL DRIVIN'
an - autóverseny
fejlesztők egy csomó autót és pályát sorakoztattak
e ennek ellenére a játék elég lagymatagra sikerült.

TOTAL NBA '96
EE - kosárlabdajáték
életlen kivitelezett sportjáték.

TOTAL NBA '97
EE - kosárlabdajáték
elő részhez képest arányt a különbség, hogy jobban
figyelték a mozgások szimulálására és a grafikára.

TOTAL NBA '98
EE - kosárlabdajáték
játék tényleg realisztikus lett, de ennek megfelelően
néhez lesz vele játszani. Az eget rengető újítások
aradnak, de ettől még a legjobbak között van.

YORY STORY 2
ivision - 3D platform játék
főfele játék, a "család kedvence" típusból. Szép gra-
+ aranyos szereplők = jó szórakozás.

TRANSPORT TYCOON
Ocean - stratégiai játék
Nem is olyan rossz, mint amilyennek az ember a cím
alapján gondolná!

TRAP RUNNER
Konami - stratégiai játék
Ha egy kis retro-feelingre vágytál... - még akkor is
gondold meg, hogy kipróbáld!

TRICKY 'N SNOWBOARDER
Virgin - snowboard
Jobb mint az MTV Snowboarding, de a Cool Boar-
derstől lemarad.

TRIPLE PLAY 2000
EA - baseball
Könnyen felejtethető próbálkozás.

TRUE PINBALL
Ocean - flipper
Figyelemre méltó flipper-szimuláció, sok-sok pályával
és opcióval.

TUNNEL B1
Ocean - lövöldözős játék
A grafikával nem is lenne semmi baj, de a többi nem
sokat ér. Kár.

TWISTED METAL
SCEE - autózvetés
Két játékos módban akár izgalmas is lehet a dolog,
de egyedül nem érdemes belevágni.

WISTED METAL 2
SCEE - autózvetés
Részleteiben is kidolgozott, vonzó és izgalmas játék.
Lélegzetelállító akció.



UEFA CHAMPIONS LEAGUE
Eidos - futball játék
A FIFA sorozat izlases megjelenése az ISS Proban
megismert modulokkal párosul. Kitűnő játék.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE: SEASON 99/00
Eidos - futball játék
Szórakoztató, magával ragadó és izgalmas. Akár csak
az előző rész.

UEFA STRIKER
Infogrames - futball játék
Nem rossz, néha egész jó, de a komolyabb riválisok-
kal nem veszi fel a versenyt.

UM JAMMER LAMMY
SCEE - rock/rap idtelenség
Jópoia ideitlen és rendkívül szórakoztató játék. Láttál
már lánctörészen játszót bárányt?

URBAN CHAOS
Eidos - 3D kalandjáték
Tisztelegesen kivitelezett, játszható program.

A HÓNAPI KALANDJÁTÉKA

Név: *Fear Effect*
Gyártó: Eidos
Típus: 3D kalandjáték

A rejtélyek megoldása nem lesz egyszerre, de azért menni fog. Ezek után egyre szövevényesebbé válik majd a cselekmény. Amikor szembetalálkozol a Féllelfelekkel, akkor ér majd az első kellemetlen meglepetés - őket ugyanis rendkívül nehéz lesz legyőzni. Mindazonáltal elmondhatjuk, a *Fear Effect* egy kitűnő játék, teljes tele-
ültő elképzelésekkel, szép ötletekkel. A *Metal Gear Solid*ól csak annyiban marad el, hogy a cselekménye egy kicsit dögö-
sebb. Mindent egybevéve, a *Fear Effect*
jelenleg egyike a legjobb PSX játékoknak.



VANDAL-HEARTS
Konami - 3D kalandjáték
Az animációk és az alapötlet teljesen jó, és a kivite-
lezésre sem lehet sok panasz. Csak hát egy kicsit el-
avult...

VANDAL-HEARTS II
Konami - szerepjáték
Izgalmas, élvezetes szerepjáték. Akik ezt szeretik, azok
sok időt töltenek majd el a gép előtt.

V-BALL: BEACH VOLLEY HEROES
GTI - röplabda játék (arcade mód)
Egy váratlan és kellemes meglepetés, egyszerű de
nagyszerű játék, amit egyszer mindenképpen érdemes
kipróbálni.

VICTORY BOXING
JVC - boks játék
Egy jó kis bonyós játék, amely hosszabb távon is tar-
tozat kihívásokat.

VICTORY BOXING 2
JVC - boks játék
Az adott műfajban ez az egyik nyertő! A fanatikusok
az lesznek érte.

VICTORY BOXING CHALLENGER
JVC - boks játék
Ha egy picit le is maradt az elvárásoktól, azért még
mindig a legjobbak közé tartozik.

VIGILANTE 8
Activision - autózvetés
Két játékos módban nem is lenne rossz, ha grafiká-
val többlet foglalkoztak volna. A *Twisted Metal 2*
mindenképpen jobb.

VIGILANTE 8: 2ND OFFENCE
Activision - autózvetés
Semmi izgalom, semmi újítás. A *Crash Team Racing*
még mindig jobb.

VIRTUAL GOLF
Core - golf játék
Tagadhatatlan, hogy csúnya a játék - viszont hosszú
távon még szórakoztató is lehet.

VIRTUAL POOL
Interplay - biliárd
Nagyszerűen kivitelezett, szórakoztató játék, ami már-
már visszaadja a kocsmák hangulatát.

VIRUS
Cryo - 3D akció/kaland
Az alapötlet elég rossz, a kivitelezés viszont csapni-
való. Kerüld el mindenképpen!

VIVA FOOTBALL VMX RACING
Virgin - futball játék
A múltat idéző diszletek lehet hogy tetszeni fognak,
de ezen kívül semmi nem különbözik az átlagos
játékoktól.

V-RALLY
Ocean - rally verseny
Kitűnő grafika, rengeteg pálya és már-már tökéletes
kidolgozás jellemzi ezt a mesterművet. Készülj fel
arra, hogy nem lesz könnyű dolgod vele!

V-RALLY 2
Infogrames - rally verseny
Ha szereted a rally-t, akkor ezt imádni fogod. Némely
játékos most, pályaszervező ... - mi kell még?

VR BASEBALL
Interplay - baseball szimulátor
Unalmas és gyenge mint a harmat. A valószínűleg pe-
dig semmi köze sincs.

VS
THQ - verekedős játék
Ha nem is a legjobb, rosszann egyáltalán nem rossz.
Sőt!

V2000
Grolier - stratégiai/lövöldözős játék
Tapasztalatlan játékosoknak és műkedvelőknek nem
ajánlott. A fanatikusok viszont szeretni fogják - pe-
dig nehéz játék



WARCRAFT 2
EA - stratégiai játék
Sokkal részletesebb és elmélyültebb mint a *Com-
mand And Conquer*, de talán egy kissé kevésbé szórakoztató.

WARGAMES: DEFCON 1
EA - lövöldözős játék
Nem jelent komolyabb kihívást, pedig van benne egy
csomó pálya.

WARHAMMER
EA - háborús játék
Egy nehéz játék, amely minden stratégia számára ko-
moly kihívást jelenthet.

WARHAMMER: DARK OMEN
EA - stratégiai játék
Kiváló, élvezetes fantasy alapokra épülő stratégiai já-
ték. Jó a grafika és a kivitelezés.

WARHAWK
SCEE - lövöldözős játék
Vonzó és érdekes szimuláció, bár nem lesz vele köny-
nyű dolgod.

WAR OF THE WORLDS, THE
GTI - akció/kalandjáték
Technikai problémák és felkészületlenség miatt zá-
toryra futott jó elképzelések - erről ennyit.

WARPATH: JURASSIC PARK
EA - verekedős játék
Abszolút felejtethető és gyenge próbálkozás. Távolról
elkerülendő!

WARZONE 2100
Eidos - valós idejű háborús játék
Minden kétséget kizáróan, ma ez a legjobb stratégiai
szimulátor a PSX-re.

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98
GTI - jégkorong
Nem rossz, de messze van a jótól. Lassú és a grafi-
kával sincs minden rendben.

WCW MAYHEM
EA - birkózás
Ha nem is egy klasszikus, azért érdemes kipróbálni
egy-két körre. A végén még megtetszik!

WCW THUNDER
THQ - birkózás
Klábárándító termék. Ha kipróbálsz, elmegy a kedved
a birkózástól.

WILD ARMS
SCEE - szerepjáték
Bár elmarad a *Final Fantasy*ól, szép is, jó is a
játék. Kiváló szórakozást nyújt.

WILD 9
Interplay - platform játék
Egy kissé elavult a mai platform játékokhoz képest.

WILLIAMS ARCADE'S GREATEST HITS
GTI - retro válogatás
Ahogy a cím is sejteti, régi játékokról van szó. A Nosz-
talghajón biztos bejönnek.

WING COMMANDER IV
EA - lövöldözős és űrben
Az előző részhez képest óriási a fejlődés. Teljesen jó
a játék.

WING OVER
JVC - légiháború
Jó az alapkoncept, de a gyenge grafika és az ismét-
lődő pályák unalmassá teszik.

WING OVER 2
JVC - légiháború (arcade mód)
Hát ez bizony nagyon-nagyon gyengére sikerült,
fiúk!

WIPEOUT
Psygnosis - verseny játék
A közeli jövőben játszódó, lebilincselő verseny. A töl-
játékok és a zene pedig felejthetetlen.

WIPEOUT 1997
Psygnosis - verseny játék
Jobb játszhatóság és szebb grafika - ez az újabb
epizód lényege. Nagyon jó!

WIP3OUT
SCEE - verseny játék
Három évet vártunk rá, de megérté. Kétség kívül
most ez a legjobb versenyjáték-future játék a Play-
Station-on.

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER
Codemasters - snooker játék
Órákon keresztül játszhat az világ legjobbjai ellen.
Élvezetes, felhőtlen szórakozást nyújt.

WORLD CUP '98
EA - futball
Sokáig vártunk rá, de nem hiába! Most kétség kívül
ez a legjobb foci játék.

WORLD CUP GOLF
Ocean - golf játék
Ha itti már elsajátítottad az alapokat, próbálkozz
meg a PGA-val

WORLD LEAGUE SOCCER
Eidos - futball
Játszható és élvezetes játék

WORMS
Ocean - időlétes
Eredetileg miatt az egkebe magasztalták. Ennek el-
lenére hosszú távon már kissé unalmassá válik.

WORMS ARMAGEDDON
EA - logikai(?) játék
Az egyszerű csíhí-puhi után egy elgondolkodtatóbb
epizód következik.

WORMS PINBALL
Infogrames - flipper
Tulajdonképpen elég jó, de a legjobbaktól azért le-
marad.

WRECKIN CREW
Telsar - verseny játék
Szédültesen gyors száguldozás a sebességmániásoknak.

WU-TANG: TASTE OF THE PAIN
Activision - verekedős játék
Kardcsörtelő-küpcserptőrd-karatékos shaolin balhé.
Van akinek ez bejön.

WWF ATTITUDE
Acclaim - pankráció
Még ha nem is vagy egy pankráció-fanatikus, ez ak-
kor is megér egy próbát.

WWF SMACK DOWN
THQ - birkózás (pankráció)
A többi pankráció-játéknál több vér folyik; itt a hang-
súly a poénokon és a modulácokon van.

WWF WAR ZONE
Acclaim - pankráció
Középkategóriás, jól megtervezett és tisztességesen ki-
vitelezett játék.

WWF WRESTLEMANIA
Acclaim - pankráció
Rendkívül szórakoztató, mókás játék. A hangsúly a
poénokon van.



X-FILES, THE
SCEE - kalandjáték
Rejtély, hogy az interaktív moziás ötlete miért csak
most fogalmazódott meg a PSX fejlesztőiben.

X GAMES PRO BOARDERS
SCEE - snowboardozás
Jól bemutatja a sportág extravagáns mivoltát, de a
pályákat változtatásban kellett volna
megszerkeszteni.

X-COM: TERROR FROM THE DEEP
Microprose - stratégiai játék
Hasonló az előző részhez - ugyan olyan bugyuta és
unalmas.

XENA: WARRIOR PRINCESS
EA - 3D kalandjáték
Elavult, nagyon rosszul kivitelezett kópiaja a filmnek.

XEVIOUS 3D/G+
SCEE - lövöldözős játék
A klasszikus verzió 4 változatát is kipróbálható -
beledrve egy 3D-s játékot is.

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM
Acclaim - verekedős játék
Egy kezelhető, elfogadható arcade játék - a klasszi-
kus változat nyomán elkészítve.

X-MEN VS STREET FIGHTER EX
Virgin - verekedős játék
Ezzel sem érdemes bajlódni: a *Tekken 3* jelenleg
mindent és mindenkit maga mögé utasít.



YOYO'S PUZZLE PARK
JVC - puzzle
Bust-A-Move típusú, szórakoztató és igen mókás já-
ték. Az a fajta, amiért az ember hajnalig négyig is
képes fenn maradni.



ZERO DIVIDE 2
SCEE - 3D platformer
Átlagos, verekedős játék. De hát ez is - mint a többi-
ek - messze-messze elmarad a *Tekken 3*-tól

40 WINKS
GTI - 3D platform
Jópoia, aranyos, szépen megcsinált platformer, ti-
pikus a "család kedvence" kategóriából. 9-99 éves
korig! ■

GAMES WORLD BT.

Alapgépek, tartozékok, programok nagy választéka.
 Adásvétel, csere, kölcsönzés. Sony PSX, Nintendo 64,
 SNES, SMD II., Game Boy, Dreamcast.
 1191 Bp., Hunyadi u. 10-14. Tel.: 280-9091

PREMIER CENTER

MINDEN EGY HELYEN AMIRE EGY PSX
 RAJONGÓNAK SZÜKSÉGE LEHET.
 9400 SOPRON, TORNA U. 8.

SZÍNES VIDEO TÉKA

PSX-játékok, gépek, kiegészítők
 adás-vétele, cseréje.
 PSM magazin kapható!
 A játékok kipróbálhatóak!
 Minden, amit a konzolról tudni akarsz...
 Bp., VII., Thököly u. 7.
 Telefon: 34-28-047
 30/92-45-023

RICGAME BT.

PSX? Segítünk! Ránk számíthat!
 Részletfizetési lehetőség!
 Bp., VIII. Harminckettesek tere 4.
 Tel/Fax: 334-06-10; 06-20-9-555-770

KONZOL BARLANG

Sony, Sega, N64 gépek, játékok, kiegészítők.
 Bp., Thököly út 2. Arzenál Üzletház, alagsor 7.
 Tel.: 31-75-35/2907 mellék

MEGACOMP

Minden Playstation játék
 3990 és 5990 Ft-os egységáron kapható.
 Bp. XX., Szent Erzsébet tér 10.

TOP GAME

PSX, NINTENDO, SEGA, GAME BOY
 ADÁSVÉTEL, CSERE, GÉPKÖLCSÖNZÉS.
 BP. VI., TERÉZ KRT. 6. TEL.: 3415-007

TOP GAME

PSX, NINTENDO, SEGA, GAME BOY
 ADÁSVÉTEL, CSERE, GÉPKÖLCSÖNZÉS.
 BP. V., VÁCI U. 7. TEL.: 2667-134

KONZOL STÚDIO

Videojáték szakszerviz, és szaküzlet.
 Tel./Fax: 216-66-26, 06-209-888-337
 Web-site: www.konzol-studio.hu

GAME POINT

PSX N64,
 Sega kis- és nagykereskedése,
 értékesítése, cseréje.
 2120 Dunakeszi, Barátság útja 23.
 Tel.: 30/203-8646

JÁTÉKÁLLOMÁS

SONY PSX, NINTENDO 64, SEGA PROGRAMOK
 KELLÉKEK, ADÁSVÉTEL, CSERE.
 Gödöllő, Szilhat u. 4., Tel.: 06-28-421-988

NINTENDO SHOP-RON

SOPRON LEGNAGYOBB VIDEOJÁTÉK-SZAKÜZLETE
 9400 Sopron, Újteleki u. 50.
 Tel.: 99-333-195

VIDEOJÁTÉK-SZAKÜZLET

PSX, Sega Dreamcast, N64, Game Boy,
 PC CD-ROM játékok bő választékban.
 8200 Veszprém, Ady u. 79., Kossuth u. 6.
 Tel.: 30/96-97-479; 30/95-70-660

PÁZMÁNY VIDEO TÉKA

Sony, Nintendo adásvétel, csere, gépkölcsönzés.
 9700 Szombathely, Pázmány P. krt. 4.
 Tel.: 06-20/9-565-322

MEGA TOP-X

PSX játékok nagy választékban kipróbálási lehetőséggel.
 Akciós szoftver és hardver.
 9400 Sopron, Főrdi sétány 6.

PREDÁTOR VIDEOJÁTÉKOK

MINDEN, AMI VIDEOJÁTÉK, GÉPEK,
 PROGRAMOK, TARTOZÉKOK. ÉRDEKLŐDJ!
 Tel.: 76/460-474; 06-20/9-682-899

FIGURA PLAYSTATION

Játékok, gépek, kiegészítők adás-vétele, cseréje.
 A játékok kipróbálhatóak. PSM magazin kapható.
 1066 Bp., OKTOGON TÉR 3. TEL.: 06/1 343-5895
 NYITVA TARTÁS: H-P 10-18, Szo 10-14.

PSX SOPRON

Sopron legnagyobb videojáték-szaküzlete.
 9400 Sopron, Teleki u. 50.
 Telefon: 99-333-195

PSX SZAKBOLT ÉS JÁTÉKKLUB

PSX gépek, programok adásvétele, kölcsönzése.
 Salgótarján, Kassai sor 12.
 Tel.: 20/9-770-709

NEW GAME

ÚJ ÉS HASZNÁLT GÉPEK, LEMEZEK ADÁSA,
 VÉTELE, CSERÉJE. TEL.: 20/988-4883
 5000 Szolnok, Batthyány u. 22.

GAME CITY

Konzol játékok kis- és nagykereskedése.
 Gépek, játékok, kiegészítők adásvétele, cseréje.
 1139 Bp., Gömb u. 34. Tel.: 06-309-424-650

VIDEOJÁTÉKOK

Adás, vétel, csere. Bp., Szt. István krt. 10. (udvar)
 Tel.: 349-2744, 06-302-596-976
 Ny.: H-P: 10-18-ig, Szo.: 10-13-ig

**Ha itt szeretne hirdetni,
 kérjük,
 lépjen kapcsolatba**

Horváth Henrikkel
 ☎ (1) 457-1123
 telefonszámon, vagy
E-MAIL: horvathh@dccd.hu

**Hirdetőinknek ingyenes
 szövegírást
 és grafikai kivitelezést
 biztosítunk.**

LELKŐ KÁROLY

Játékgépek, programok, kiegészítők.
 2000 Szentendre Ősz u. 5/b.
 Tel.: 06-26-301-661

Keresem megvételre a következő játékokat:

Gunship, Alien, Forma 1 2000, Colin McRae
 Csekei Róbert, 6916 Ambrózfalva
 Tel.: 06-20-345-76-42

ELADÓ EGY DARAB PLAYSTATION GÉP.

(dual-shock) joyjjal, memóriakártyával.
 Érd.: 06-1-33-45-973

PSX GÉPEKHEZ HASZNÁLHATÓ V3 RACING WEAR

kormány eladó. Irányár: 16 000 Ft.
 Érd.: 06-30-2034-589

MAGYARORSZÁGI FORGALMAZÓ: MAGNEW KFT.
 1071 Budapest, Dózsa György út 80. Tel/Fax.: 322-4403

MÚLT LAPOK

PSM-től kapod a cikkeket és híreket. Mit tegyél, ha valahogy kihagytál egy számot?
Az oldal segít – vagy nézd meg az előfizetést a 085. oldalon.



A CD-n: Wip3Out, No Fear Downhill, Point Blank 2, Lego Racers, RIC Stunt Copter, F1 '99, Mission Impossible, 40 Winks... stb.



A CD-n: Quake II, Dino Crisis, MGS Special Missions, This Is Football, LOK: Soul Reaver, 40 Winks, Tarzan... stb.



A CD-n: TR: The Last Revelation, Spyro 2, Mission Impossible, Fighting Force 2, Championship Motocross... stb.



A CD-n: Gran Turismo 2, FIFA 2000, Crash Team Racing, NBA 2000, Rainbow Six, Jade Cocoon, Pong, AtariLand... stb.



A CD-n: Toy Story 2, MTV Snowboarding, Sled Storm, NHL 2000, Pac-Man World, + letölthető cheatok... stb.



A CD-n: Music 2000, Action Man, F1 '99, Ace Combat Eagle One (demók), Colony Wars, Micro Maniacs... stb.



A CD-n: Le Mans 24 Hour, Colony Wars: Red Sun, Rollcage Stage II, Space Debris, + letölthető cheatok... stb.



A CD-n: Syphon Filter, Micro Maniacs, Player Manager 2000, Renegade Racers, Radical Bikers, CW: Red Sun... stb.



A CD-n: Muppet RaceMania, UEFA: Champ League, Medieval 2, Urban Chaos, WTC Touring Cars, Colin McRae 2... stb.



A CD-n: Muppet RaceMania, Colin McRae 2, Euro 2000, In Cold Blood, World Champ, Snooker, Hogs of War, Tony Hawk's 2... stb.

**MEGRENDELHETŐ KÖZVETLENÜL A KIADÓTÓL
790 Ft-OS ÁRON, A MELLÉKELT KUPONON!**

Computer Média Kiadói Kft.
1033 Bp., Óbudai-sziget 131. 1/14.
Telefon: (1) 467 6720
Tel./Fax: (1) 457 1123
E-mail: psm@cmk.hu

Nevel: _____
Csoport: _____
Berkar: _____
Teljesítmény: _____
Akihez a megrendelés megérkezett, a PlayStation Magazin kiadását, illetve előfizetését.
A PlayStation Magazin kiadását, illetve előfizetését.
☐ PSM 02 ☐ PSM 03 ☐ PSM 04 ☐ PSM 05 ☐ PSM 06
☐ PSM 07 ☐ PSM 08 ☐ PSM 09
Előfizetés lehetősége:
☐ Fél évre 8 000 Ft ☐ Egy évre 15 000 Ft

Computer Média Kiadói Kft.
BUDAPEST 35
Pf.: 141
1306

Előfizetőinknek ajánlott!
Régi és új előfizetőink
az újságot mostantól
ajánlott küldeményként
kapják.

A fejlesztő: pokol...

Szöveg: Nick Ellis
Illusztráció: Stuart Harrison

AZ IRODÁBAN LEMEZEK TŰNNEK EL, A JÁTÉKBAN VISZONT PUCÉR NŐK TŰNNEK FEL – LOTHAR, A CSODABLÖKI ÉLETE IZGALMASSÁ VÁLIK

Eziasztok. Kösz, hogy velem maradtok, és tovább olvasátok az *Egy játék naplója* című tragikomédiát. Ebben a hónapban főleg pizzáztunk és a *Fast Show*-t bámultuk a tévében.

Május 17., hétfő

Délelőtt

Mint az okosok mondják: minden örömben van egy kis ürm. A jó hír: a producer, Mike, lelépett és a producer, Nick (én!) a képbe léptem. A rossz hír: csak négy hónapunk van a *Lothar – Wonderdog!* Befejezésére, és a program még csak harmadrészt készült el! Következzék tehát az *Egy hét egy összecsapott játék életéből* című fejezet. Íme...

Május 17., hétfő

Délután

Gyülekező a Szomjas Tevében. Eugene, a főprogramozó késik, és meglehetősen zavarodottan érkezik. Azt mondja, a *Lothar* beta-kódja az összes tartalékmásolattal együtt eltűnt. Visszamegyünk az irodába, és ádáz keresésbe kezdünk. Én a konyhában nézek körül, a zenei fickók a

főirodát vizsgálják át, Eugene pedig a többi programozóval a raktárt forgatja fel. Körülbelül fél óra elteltével az egyik zenész srác, Keith egy cédulát fedez fel a falon: „MINDEN KUTYA ELÁSSA A MAGA CSONTJÁT!” Mike kézírása. Ez igen rosszat sejtet. Épp, amikor kihívánk a rendőrséget, Eugene megtalálja a lemezeket – a kávéfőző mögé estek be. Micsoda megkönnyebbülés.

Május 18., kedd

Megszerveztem, hogy két nyolcéves fiú a helyi iskolából átjöjjen hozzánk a *Lothar* tesztelni. Valahol azt olvastam, hogy a kissrácok ösztintebbek, és amúgy is spontán reakciókat akarok látni. James, a játék egyik tesztelője jegyzetel, miközben ők játszanak, én pedig italt kerítek nekik. A szőke hajú, Jamie, jobbra-balra dülöngél és ugatásszerű hangokat ad. Remélem, minden oké nála. A másik kis fickó, Felix, állandóan azt kérdegeti, hogy mikor jön ki a *Gran Turismo 3*. Aztán – maga a katasztrófa. Ahogy Jamie a temetős szint végére ér, sajátos betöltési képernyő fogadja. *Lothar* viszont a fej helyett egy pucér nő és egy

furcsa maszkot viselő, láthatóan felizgult férfi képe jelenik meg. Eugene azonnal előrehajol és kikapcsolja a monitort. Én kitessékelem a srácokat az épületből, és a számítógépes bugokról motyogok nekik valamit. Felix azt mondja, ezt elmeséli majd a mamájának is.

Május 18., kedd

Délelőtt

Vészhelyzet van, ülésezünk. Mike-ről beszélünk. Eugene azt mondja, „ezt még megbánja” az egykori kolléga. Megkérdezem Eugene-t, hogy a kép nem kerülhetett-e véletlenül a gépre. Kitör, s azt kiabálja: „Nick, nem szokásom pornót letölteni a Netről! Sokakkal ellentétben én dolgozni járok ide!”

Május 18., kedd

23:30

Elég késő van. Eugene (miután elszivott egy cigit, átjött elnézést kérni) átfutotta a kódot, hogy megnézze, hol babráltak bele. Azt mondja, hogy valaki, aki konyit a programozáshoz, egy „alrutint” épített be, amely a „hozzáférési szünetek” alatt



kiválaszt egyet a néhány – izé – vad fotó közül. Egy-két nap kell ahhoz, hogy Eugene megnézze, mindegyiket letöltöttük-e. Ez igencsak rossz hír. Holnap találkozom a pénzemberekkel, délután meg egy Internetes magazintól jönnek, hogy előzetest irjanak a *Lothar*-ról. A helyzet tovább súlyosbodik.

A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN: Jogi összetűzések, új szponzor, korhatár.

A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN...

ALIEN RESURRECTION

MODERNIZÁLTÁK, ÚJRAMODELLEZTÉK, ÁTALAKÍTOTTA, TELJESEN ÚJRACSINÁLTÁK – ÉS VÉGÜL ELKÉSZÜLT. A PSM AZ ARGONAUT JÁTÉKÁVAL, RIPLEY ÉS A TÖBBIEK TÁRSASÁGÁBAN ÚTNÁK INDUL EGY KIS BOGÁRVADÁSZATRÁ!

PLUSZ!

• A *Driver 2* kormányza mögött • A *Spider-Man* emberei mesélnek nekünk kicsit • A *Vib Ribbon* nyurga örülete • A *Jedi Power Battles* és a *WWF Smack Down* végigjátszása • Közeledik a Square új slágere, a *Parasite Eve II* • Hideo Kojima következő PS2 játéka, a *Z.O.E.* tervezőjével társalgunk • A *007 Racing* legfrissebb hírei • A *Star Trek: Invasion!* és a *Destruction Derby Raw* játszható demója • *Titan A.E.* ajándékakció • Tony Hawk hallatja hangját • *X-Men: Mutant Wars* előzetes • A legfrissebb PS2 hírek • És még sok minden, ami már nem fért ide...



A 14-DIK SZÁM AUGUSZTUS 04-TŐL KAPHATÓ!

computer arts



Minden számhoz Mac&PC CD-melléklet

Korábbi számaink még megrendelhetőek a kiadótól

képszerkesztés > grafikai tervezés > 3D > multimedia > web design > illusztráció > digitális video > új technológiák

computer arts

A kreatív számítógépes magazin • Mac & PC

képszerkesztés > grafikai tervezés > 3D > multimedia > web design > illusztráció > digitális video > új technológiák

computer arts

A kreatív számítógépes magazin • Mac & PC

FreeHand

Napjaink legrugalmasabb vektorgrafika-reflektorfényben – Bemutató és Free

Teljes szoftverek a CD-n:

Strata 3D 3.0 (Mac&PC)

3D programcsomag, széles modellező és animációs eszköztárral - a regisztráció Internet elérést igényel

Nagyfelbontású fotók

Általános célú, A4-es méretű, jogdíjmentes, CMYK bontott fotók

Axogon Composer 0.93 (PC)

Hatékony, gyors videovágó és keverő program

Lightwave 6 és Cinema 4D XL 6

Együtt a két nehézsúlyú 3D szerkesztő

Comotion 3

Discreet combustion*

Új bemutatkozó stúdiók

2000 JÚLIUS 2490 Ft

777185 400009

Microsoft Windows NT Windows 98

Mac OS

Keresse harmadik számunkat július elejétől az újságárusoknál

képszerkesztés > grafikai tervezés > 3D > multimedia > web design > illusztráció > digitális video > új technológiák

computer arts

A kreatív számítógépes magazin • Mac & PC

Web-orientált multimedia Director 8

Teljes 30 napos demo és útmutató a program újdonságaihoz

Teljes szoftverek a CD-n:
Xara 3D (PC)

3D-s, animálható szövegek szerkesztése egyszerűen, 3D-s szoftverismeret nélkül

iMovie (Mac)

Teljes videovágó program

Nagyfelbontású fotók

Újabb A4-es, 300 DPI-s, CMYK fotók

Softimage XSI

3,2 milliónyi 3D teljesítmény tesztelve

Photoshop Iskola

A legjobb technikák nyomtatáshoz, DTP-

XPress 5 – mit hoz a jövő?

10 digitális kamera • Illusztráció

Web Iskola – sablonok

50 InDesign tipp

- Havonta 100 színes oldalon
- Teljes verziós szoftverek
- Ajándék nagyfelbontású képek és betűkészletek
- Hazai hírek, nemzetközi újdonságok
- Tippek&trükkök
- Az alkotás folyamatának bemutatása
- Tesztek, nálunk először

A kreatív számítógépes magazin

Bővebb információ: www.computer-arts.hu Előfizetés: az arts@cmk.hu címen, ill. a 061 4676720-as számon

LÁTTAD
MÁR
AZT
A KIS
UGRATÓT
A NÜRBURGRINGEN
A HARMADIK
KANYAR
UTÁN?

MOST MAJDE
MEGLÁTOD

Ülsz egy karosszékekben, nézed, a külföldi versenypályán száguldó autókat. Úgy tűnik
Te is köztük vagy. Érzel minden kis bukkanót és göröngyöt. Néhány milliméterre vagy csupán a
súlyos balesetektől. Hosszasan üldözöd a nagymenőket, mire megtanulod hogyan fekezt
Hakkinen. Hogyan lélegzik Schumacher. Hogyan kávézik Frentzen.

Csupán egy módja van, hogy közelebb kerülj az akcióhoz, de hidd el, annyi pénzed nincs.



NE BECSÜLD ALÁ A PLAYSTATION EREJÉT!

All rights reserved. PlayStation and registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
1999 Psygnosis Ltd. Developed by Studio 33 Ltd. Psygnosis and the Psygnosis logo are trademarks of Psygnosis Ltd. An official product of the FIA
Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited. All rights reserved.

